Version: 12/2011

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH · Wragekamp 6 · D-22397 Hamburg

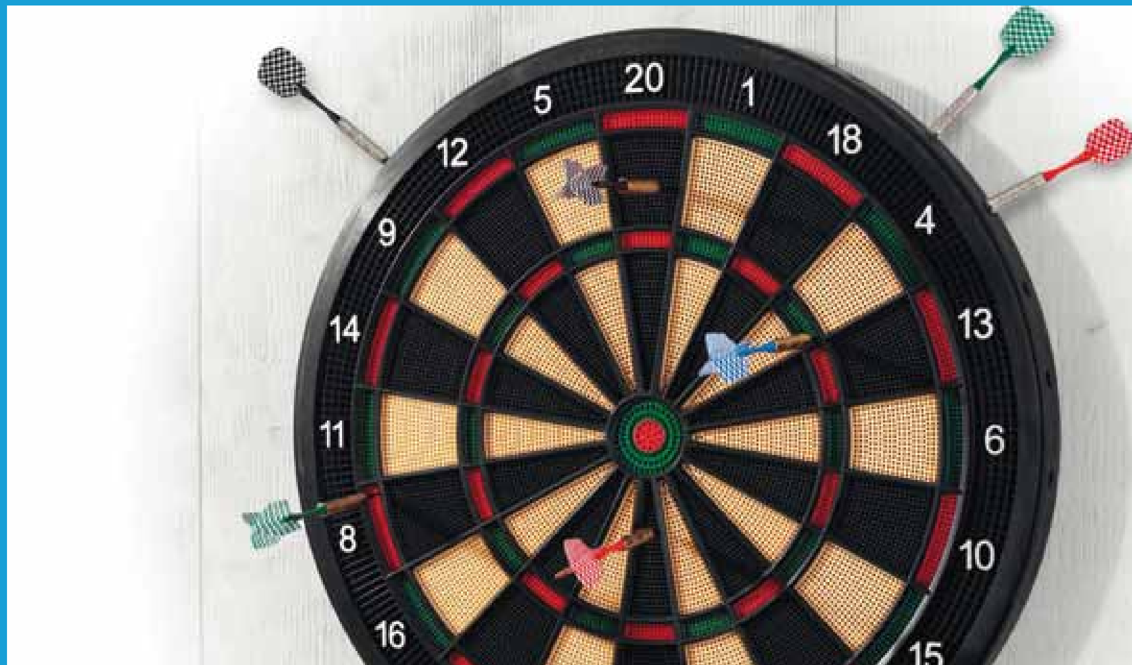
crivit®

GB IE

Elektronische Dartscheibe

DS-1435





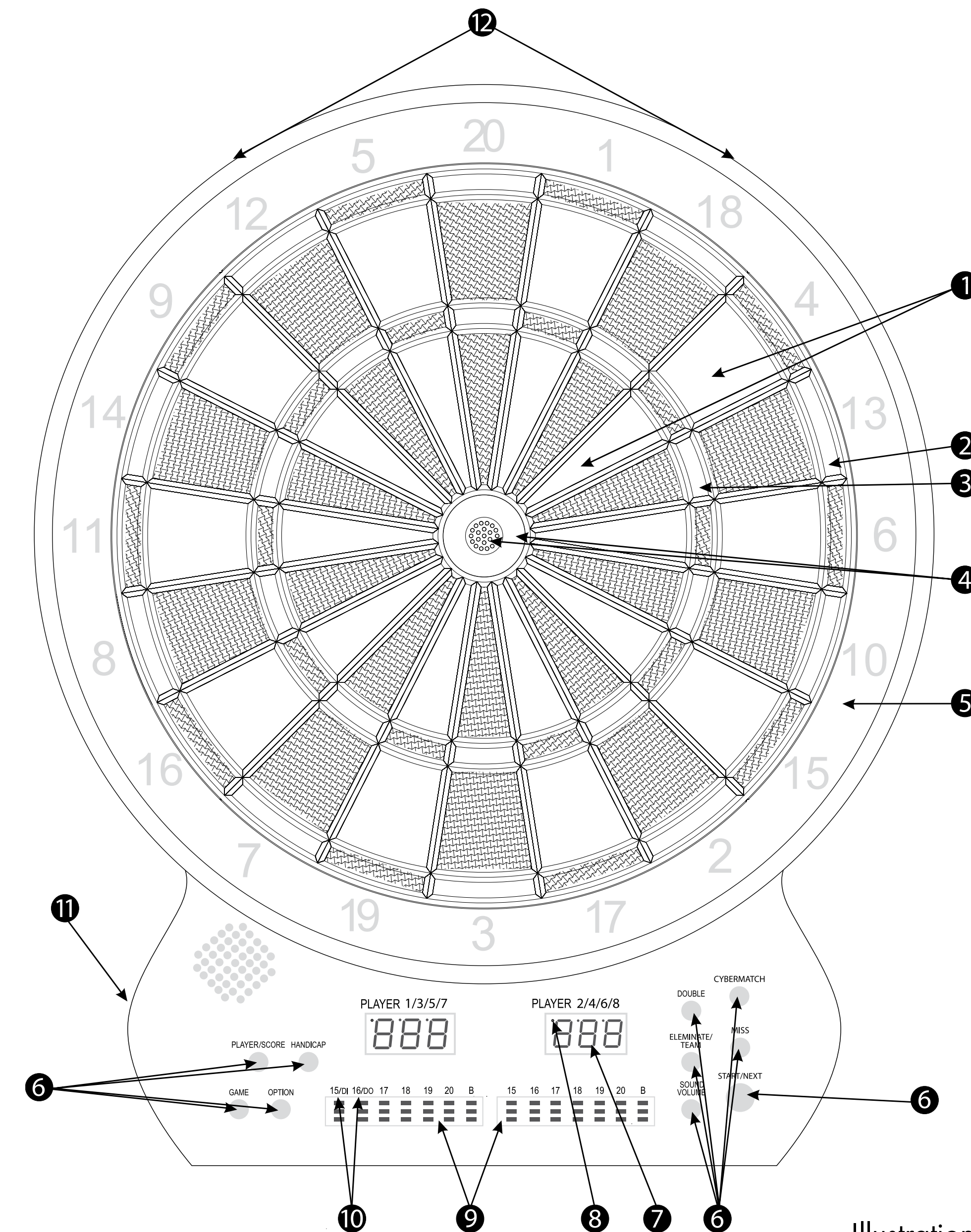
FI
Elektroninen darts-taulu

SE
Elektronisk darttavla

DK
Elektronisk dartboard

DE AT CH
Elektronische Dartscheibe

Playing and user instructions



-MADE IN CHINA-

Illustration 1
Kuva 1
Avbildning 1
Avbildning 1
Abbildung 1

GB IE

Table of contents



Read these instructions through carefully and retain them for future reference. Be sure to include the instructions should you pass on the product to a third party.

Scope of Delivery

1 x playing and user instructions
12 x shaft/12 x grip/12 x flight
(each 3 x in blue, green, red and black)
112 x soft tips (tip)
1 x screws & 1 x wall plug
1 x electronic dartboard
1 x power adapter
1 x scratch line

Technical data

Electronic Dartboard
Model: DS-1435
Dimensions: 417 x 507 x 26 mm (width x height x depth)

Power rating: 9V DC ⎓ 300 mA
III = Safety class III

Power adapter
Model: EU: YJS003A-0900300G
Model: UK: YJS003A-0900300B
Input: 230V/50 Hz
Output: 9V ⎓ 300mA

 = Safety class II

Intended use

This dartboard product is a sports item and is not suitable for children under 14-years-old!
The item contains small parts which could be swallowed by children and, as sports equipment, it requires pin-point accuracy and concentration, as well as a high level of motor skills.
The item has been designed for private use indoors, and is not intended for commercial use or for use outdoors. This item is to be used exclusively with darts fitted with soft tips.
If used with darts fitted with steel tips this will cause irreparable damage.

⚠ Safety instructions

Danger of injury!

- This item is not suitable for use by people (including children) with limited physical, sensory or mental abilities or with a lack of experience and/or a lack of knowledge, unless they are supervised by a person responsible for their safety, or receive instruction from a responsible person on how to use the apparatus.
- Children should be supervised to ensure that they do not play with the item.
- Do not throw or aim the darts at people or animals.
- When in use make sure that the dartboard is positioned or arranged in such a way, that as far as possible, people will not wander between the dartboard and the player.
- Do not attach the dartboard to a door!

Avoiding material damage!

- Use exclusively proper original replacement tips, in order to avoid the darts ricocheting off the dartboard. We strongly recommend you do not use long tips for electronic dartboards. They quickly buckle and easily break (Removing broken-off tips from the dartboard – Troubleshooting, page 21).
- Do not allow the item to be exposed to extreme weather conditions and temperatures.
- Protect the item from moisture and dampness. The electronics could be damaged.

⚠ Safety instructions power adapter

ATTENTION

Important information for use of the adapter!

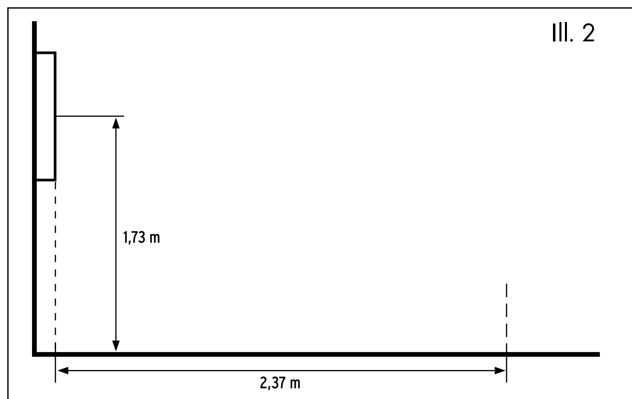
Note: The device gets warm during normal use.

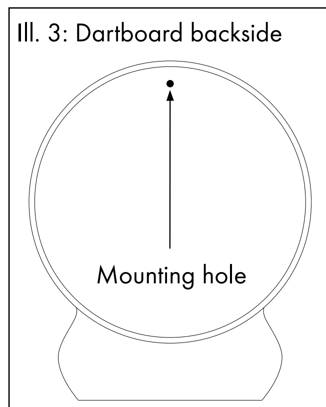
- Only use the adapter in connection with the Dartboard DS-1435.
- Only use the supplied adapter!
- Only use original spare parts in the event of a defect!
- First unplug the adapter from the wall socket before disconnecting the adapter from the dartboard.
- The adapter is suitable for indoor use only. Keep away from moisture.
- If the housing or the power lead of the device is damaged, discontinue using the adapter.
- Disconnect the device from the mains if not used over a longer period of time.
- The mains output line is not allowed to be short-circuited.
- The external connection cable from this transformer cannot be substituted; if the cable is damaged, the transformer will have to be scrapped.

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Illustration 2 and 3)

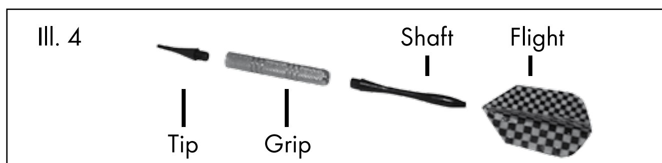
- Select a suitable position with approx. 3 m free space around it.
- The ‘scratch line’ must be at a distance of 2.37 m from the dartboard. Fix the dartboard to the wall so that the centre of the bull’s eye is at a height of 1.73 m above the ground.
- Mark an appropriate drill hole with a pencil on the wall. Drill a hole at the marked point on the wall. Insert the screw using the appropriate wall plug and finally hang the dartboard on the screw using the mounting hole.





Assembly of the darts

Screw the tip and shaft together as indicated into the grip and insert the unfolded flight into the cross-slots.



Name and function of parts (Illustration 1)

1 Single: Score as indicated
2 Double: Number of points x 2
3 Triple: Number of points x 3
4 Bull's Eye: Outer ring is worth 25 points; the inner ring is worth 50 points
5 Catcher: Edge throw, no point
6 Function keys (see Chapter function keys, page 9-10)
7 Results display: Shows in rotation the target / information, hit, total points result, and which player's turn it is.
8 Dart indicator: Shows how many throws (darts) the player still has left
9 Scoreboard
10 Display for Double In (DI), Double Out (DO) and for the game Count Down
11 Plug for power adapter
12 Dart holder

Operation of the dartboard

Switching on and off

The article is provided with an automatic shut off.
To switch on the article connect the power adapter to the socket and the dartboard.
If the article is not used for longer than 10 minutes, the display and systems switch off automatically (standby mode). When the power adapter is plugged in, the article “remembers” the last score. Pressing any button will switch the article on again. Remove the plug to shutdown the article completely.

Function keys (Illustration 1)

GAME

Press this button to choose a game. On the left results display the game displayed (G01-27, see table 1; page 11); on the right results display the first option of the game is displayed.

OPTION

Press this key to select various options within a game (see table 1; page 11).

PLAYER - SCORE

Press this button before starting the game to select the number of players.
During a game the score of all players is displayed by pressing the button.
Pressing 1x shows players 1 and 2 (3 red lights on the left scoreboard); pressing 2x shows players 3 and 4 (6 red lights on the left scoreboard); pressing 3x shows players 5 and 6 (9 red lights on the left scoreboard); pressing 4x shows players 7 and 8 (12 red lights on the left scoreboard).

HANDICAP

Press this button before starting the game to select the level of difficulty / options for the different players.

Example:

You want to play the game G01 with 3 players (all with a different handicap).

Press the GAME button repeatedly until the game G01 is displayed on the left results display.

Select 3 players by pressing the PLAYER / SCORE button 1x.

By pressing the HANDICAP button 2x set the handicap for player 3 from 101 to 301.
Then press the PLAYER / SCORE button 6x to get the setting for player 1(players 4-8 are skipped). Press the HANDICAP button 1x, to set the handicap of player 1 from 101 to 201. Press the PLAYER/ SCORE button 1x to select player 2 and press the HANDICAP button 5x to set the handicap of player 2 from 101 to 601. Press the START/NEXT to start the game.

ELIMINATE / TEAM

Press this button before starting the game for playing in teams (2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4). During a game the last throw of a player is deleted by pressing the button.

CYBER MATCH

Press this button to play a game against a virtual opponent. By repeatedly pressing the button adjust the skill level of your virtual opponent (C1 = hardest opponent - C5 = easiest opponent)

DOUBLE

Press this key to enable the function Double In or Double Out for game G01.
Press 1x: Double in (red light on the left scoreboard, ⓾)
Press 2x: Double out (red light on the left scoreboard, ⓾)
Press 3x: with Double in, Double out (two red lights on the left scoreboard, ⓾)
Press 4x: without double in, double out (no red lights)

START / NEXT

Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

SOUND / VOLUME

Press this button to set the sound level. There are 7 levels between “SOUND/VOLUME off” and maximum volume.

MISS

Press this button to reduce the number of the remaining darts, when the dartboard is missed.

Game selection and list of the difficulty levels (table 1)

NR.	GAME	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Game rules

Each player throws three darts per turn.
The rounds of the respective players are displayed in the two result fields.
The three little dots over the score indicate how many throws for the round are still left. After the end of a round, the dartboard is automatically set to “hold”. By pressing the START/NEXT during the game the next player is selected and the game continues.
Note: The easiest way to remove darts from the board is to pull them out with a slight rotation to the right.

Games

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each darts per turn (3 throws per player) from (initial) score is (e.g. 301 or 501, etc.) is deducted. The player who first reaches zero (and does so exactly) wins the game.
Throwing over:
If a player’s score throws over the score necessary for exactly playing down to zero, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round. In order to make the game more challenging, the function key DOUBLE can be used. With this feature, additional difficulties for the beginning and the end of the game are set. Double In: the game starts only when a double is thrown.
The previous scores are not counted. Double Out: To finish the game, the player must get a double which reduces the score to exactly zero. If a 1 remains after the throw, this is considered thrown over.
Double In/Out: The player must start and end the game with a double.

The dart finish-function:

When played down the score reaches the threshold of 180, in this mode it is possible to end the game with three darts. The dartboard calculates the necessary throw results and shows them separately for each dart. If the player misses the displayed target throw but ca still end the game with the two remaining darts, the dartboard now calculates the required throw for the new results. Single, double or triple is indicated by a sign in front of the numbers. Single appears with a low bar, for example (“_18”). Double displays with two bars (“= 18”). Triple with 3 bars (“≡ 18”).
Single Bull’s Eye will be shown with the value - “25”.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

In this game is played solely with the numbers from 15 to 20 and the bull's eye. The first player to hit all the segments three times is the winner. In order to achieve doubles (one hit counts twice) and triples (one hit counts three times) can be used.
Option 000: the players can hit the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull's eye in any order.
Option 020: the player must hit the segments in the following order:
20, 19, 18, 17, 16, 15 and finally the bull's eye
Option 025: the player must hit the segments in the following order:
bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – only for two players)

Also in this game, segments 15 - 20 and the bull's eye are scored. The game consists of two rounds. In the first round, one player tries to close the segments (by three hits). The other player tries to hit the not closed segments as often as possible in order to collect points. Once a segment is closed, the second player to get any points here. When all the segments are closed by player 1, round 1 is completed. Now round two begins and the players swap their roles. Player two tries to close all the segments as quickly as possible and player 1 tries to accumulate points. The game ends when player 2 has closed all the segments. The player with the higher score wins.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.
E00 - the segments can be hit in any order
E20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye
E25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20
Each segment is "open" when it has been hit three times by one player. If a segment has been hit three times by all players, it is "closed". The player, who "opens" a certain number, then "owns" the number and can continue to collect points at this number until all the players have hit the number three times, thus closing the segment. When all the segments closed the player with the highest score wins.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
Also in Cut Throat Cricket, only segments 15-20 and the bull’s eye are scored.
C00 - the segments can be hit in any order
C20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull’s eye
C25 - the order in which the segments have to be taken is:
bull’s eye and then 15 – 20
After hitting a segment three times this “opens” it and points in this segment can be collected until all players have hit this segment three times. The points that a player throws are credited to the other players. The objective is a pass the other players as many points possible. When all the players have closed all the segments, the player with the lowest score wins.
So the best strategy here is to close all the numbers as fast as possible to prevent the opponent from gaining points for you. At the same time this gives you the chance of landing points for the other players.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)
Also in Double Score Cricket, only segments 15-20 and the bull’s eye are scored.
d00 - the segments can be hit in any order
d20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull’s eye
d25 - the order in which the segments have to be taken is: bull’s eye and then 15 – 20. The game continues like “cricket score” except that each player must first hit the double zone of each segment before all the other hits count.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)
Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull’s eye are scored.
P00 - the segments can be hit in any order
P20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull’s eye
P25 - the order in which the segments have to be taken is: bull’s eye and then 15 – 20
Goal of the game is for each player to fill all three bars of each segment. If the player ends the segment of a round with hits in the double and triple zone and it is counted three times, the opponent is credited one bar. In the next round, this segment is closed for the player and the opponent receives no further bars.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
In this game you must hit the following segments:
Option 5: segments 1-5
Option 10: segments 1-10
Option 15: segments 1-15
Option 20: Segments 1-20
The player must hit segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a “Yes” or “No”. The first player to hit all the segments is the winner.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
In this game, only the double-zones of the following segments are played:
Option 205: segments 1-5
Option 210: segments 1-10
Option 215: segments 1-15
Option 220: Segments 1-20
The player must hit the double-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a “Yes” or “No”. The first player to hit all the segments is the winner.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
In this game, only the triple-zones of the following segments are played:
Option 305: segments 1-5
Option 310: segments 1-10
Option 315: segments 1-15
Option 320: Segments 1-20
The player must hit the triple-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a “Yes” or “No”. The first player to hit all the segments is the winner.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represent the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach or exceed the appropriate score. Should he succeed, he does not lose a life. The following players must attempt to reach a higher score than the previous player. Should they not succeed, they lose a life. The points can be deleted with the "Start" button or three misses resulting in a life-point deduction. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 or U021 represents the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach a lower score, should he not succeed he loses a life. The score 0 also results in a life-point deduction. The following players must attempt to reach a lower score than the previous player; otherwise they lose a life-point. The points can be deleted with the "Start" button or three misses, resulting in a life-point deduction. Pressing the "Eliminate/Team" button deletes the score in the machine and 60 points are added. By pressing the "Miss" button, the machine also adds 60 points. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

You can select the following target numbers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. In this game the score hit by each dart is counted. The player who first reaches or exceeds the pre-selected number of points is the winner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 specifies the number of rounds. Each player is allowed to throw three darts per round. The aim of this game is the reach the highest total. The player, who has reached the highest total at the end of the specified number of rounds, wins.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 or -21) represents the number of lives a player.
A segment appears randomly on the display that must be hit within 10 seconds hitting any other segment is not counted. If a valid segment was hit within the time that a life is subtracted. The winner is the first player to have no remaining lives.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The player can choose his points segment by throwing the darts. The first segment is fixed as the points segment. Then press the "Next" button and the next player can choose his points of the segment. Once all players have chosen their points segments, the game begins. Only after a player has made his points segment, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit his original points segment again. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "/-".

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 represents the number of lives a player.
Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has hit his points segment in the double ring can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, then he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the double zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "/-".

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 represents the number of lives a player.
Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment.
Only after a player has made his points segment in the triple ring, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the triple zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "/-".

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

The aim of the game is to reduce in each round the pre-set result of 51, 61, 71, 81 or 91. In order to achieve a result, the total points for each round must be divisible by 5. For example, if a player scored 20 points in a round, the result is 4 (20 ÷ 5 = 4). The results for each round that are not divisible by 5 are not counted. If any of the 3 darts miss, this dart is not counted. First player to reach or exceed the pre-selected number of points is the winner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: The segments must be hit in order from 1 - 20 and then the bull’s eye.
Option 5: The segments must be hit in order from 5 - 20 and then the bull’s eye.
Option 10: The segments must be hit in order from 10 - 20 and then the bull’s eye.
Option 15: The segments must be hit in order from 15 - 20 and then the bull’s eye.
Only hits in the correct order count. The players have only one opportunity to hit the particular segment. If a number is missed, there are no points, and it continues with the next number. The winner is the player who could collect the most points.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201 : The segment must be hit in the order 1 – 20 in the double zone and then the bull’s eye.
Option 205 : The segment must be hit in the order 5 – 20 in the double zone and then the bull’s eye.
Option 210 : The segment must be hit in the order 10 – 20 in the double zone and then the bull’s eye.
Option 215 : The segment must be hit in the order 15 – 20 in the double zone and then the bull’s eye.
This game works like Shanghai G20, but only hits in the double zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the triple zone are not counted. The player with the highest score wins.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: The segments must be hit in order from 1 - 20 in the triple zone and then the bull’s eye.
Option 305: The segments must be hit in order from 5 - 20 in the triple zone and then the bull’s eye.
Option 310: The segments must be hit in order from 10 - 20 in the triple zone and then the bull’s eye.
Option 315: The segments must be hit in order from 15 - 20 in the triple zone and then the bull’s eye.
Also this game works like Shanghai G20, but only hits in the triple-zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the double zone are not counted. The winner is the player with the highest score.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

The players aim in successive rounds at the target fields of the numbers 1-18 and must hit them. (Round 1 = aim at the target field to the number 1; Round 2 = at the target field of the number 2; etc.) The aim of the game is to get as few points per round as possible.

Hit values:

Triple = 1 point (best possible rating, it is automatically the next player's turn)
Double = 2 points
Single = 3 points
No hits in a given field goal = 5 points

The players have 3 throws available for each target field.

Should the player be happy with the double hit in the first throw, he can then immediately pass to the next player, and receives 2 points for the corresponding target field.

Should the player hit the single in the target field with his first throw, he gets 3 points. He can now choose to pass to the next player, or take his second throw. If he misses the target field his score increases from 3 to 5 points. If he improved on the second throw to the double, his points score decreases from 3 to 2 and he is once again faced with the choice to stop or improve with a triple in the third throw (or even to worsen again).

The first player to exceed the score selected by the option retires from the game. The winner is the player who remains longest or has the lowest score after 18 target fields.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

The aim of the game is to make the segment sequence shown in the display. Select from the game options "132", "141", "168" or "189".

For option 132, the segment sequence 15, 4, 8, 14 and 3 must be hit.
For option 141, the segment sequence 17, 13, 9, 7 and 1 must be hit.
For option 168, the segment sequence 20, 16, 12, 6 and 2 must be hit.
For option 189, the segment sequence 19, 10, 18, 5 and 11 must be hit.

Each segment must be hit three times before the display switches to the next segment. Hitting the single segment counts once, double segment counts twice and the triple segment counts three-times.

The player, who has hit all the segments three times, is the winner.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple fields are counted as hits in single field.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 or H21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple boxes are also counted.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each dart per turn (3 throws per player) is added to the starting score of "zero". The player who first throws exactly the previously set target score wins the game.

Throwing over:

If a player overthrows the score necessary for exactly reaching the target score, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round.

Returning other players to NULL:

If a player reaches exactly the result which another player has scored before him, the player with the previous result is set to zero.

Example:

Score Player 1: 20

Score Player 2: 50

Score Player 3: 30

Score Player 4: 00

It is player 4's turn and hits with his first dart the 20. Player 1 is therefore reset to zero. Player 4 throws 10 with his second dart and has an overall score of 30. Player 3 is therefore reset to zero. With his 3rd dart player 4 throws a 1 and now has an overall score of 31.

Troubleshooting

No power

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode.
Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located beneath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.
Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:
In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens.
To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

Maintenance, care, storage

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket. Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust. Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.



Disposal instructions

Dispose of this product and all its associated components through an authorised disposal company or through your local authority waste disposal facility. Be careful to comply with current applicable regulations. If there is any doubt, ask at your disposal facility about environmentally friendly disposal methods. Electrical appliances must not be put in with household rubbish.

3 Years Warranty

The product was manufactured with the greatest care and regular testing. This product comes with a 3-year warranty as of the date of purchase. Please keep the receipt.
The warranty only covers material and production errors and will not cover improper or inappropriate handling. Your legal rights, in particular statutory rights are not restricted with this warranty.
In the event of a warranty matter, please contact us free of charge via our Service-Hotline or send us an email. In any case, we will be more than happy to provide you with personal advice. In the event of a warranty matter, defect parts can be shipped cash on delivery to the indicated service-address in coordination with our service-colleagues. Subsequently you will promptly receive a new or repaired part free of charge.
The warranty period will not be extended due to any repairs based on warranty, statutory guarantee or fair dealing. This also applies to replaced and repaired parts.
Any repairs required after the warranty has expired are chargeable.

IAN: 67074
Product hotline 00800-88080808 (Mon.-Fri. 10am – 4pm, free phone)

GB PSB LOGISTICS MANAGEMENT LTD • Unit B3 Site b
The Bowman Centre Arncott, OX25 1NZ Oxon
gb@nws-service.com
IE SCIMITAR LOGISTICS • WESTBANK ROAD 14-16 • BT 3 95 L BELFAST
ie@nws-service.com

www.nws-service.com

FI

Sisältö



Lue käyttöohje huolellisesti läpi ja säilytä se myöhempää käyttöä varten. Kun luovutat tuotteen jollekin toiselle, liitä käyttöohje ehdottomasti tuotteen mukaan.

Toimituksen sisältö

1 x sisältää peli- ja käyttöohjeen
12 x varsi/12 x runko/12 x sulka
(3 kpl per väri: sininen, vihreä, punainen ja musta)
112 x soft-kärkeä (kärki)
1 x ruuvia & 1 x tolppa
1 x elektroninen darts-taulu
1 x adapteri
1 x heittolinja

Tekniset tiedot

Elektroninen darts-taulu
Malli: DS-1435
Mitat: 417 x 507 x 26 mm (leveys x korkeus x syvyys)

Liitäntäarvot 9V DC ⎓ 300 mA
III = Suojaluokka III

Verkkolaite
Malli: EU: YJS003A-0900300G
Tulo: 230V/50 Hz
Malli: UK: YJS003A-0900300B
Lähtö: 9V ⎓ 300 mA

 = Suojaluokka II

Käyttötarkoitus

Tämä tuote on urheilulaite, eikä sovellu alle 14-vuotiaille lapsille! Tuote sisältää pieniä osia, joita lapset saattavat niellä ja urheilulaitteena se vaatii kohdistustarkkuutta, keskittymiskykyä sekä motoriikan hyvää hallintaa.
Tuote on tarkoitettu vain yksityiseen käyttöön sisätiloissa, ei kaupalliseen käyttöön tai ulkokäyttöön.
Tämä tuote soveltuu käytettäväksi ainoastaan pehmeäkärkisten tikkojen kanssa.
Teräskärkisten tikkojen käyttö aiheuttaa vahinkoja, joita ei voi korjata.

⚠ Turvallisuusohjeita

Tapaturmien vaara!

- Tämä laite ei ole tarkoitettu sellaisten henkilöiden (mukaan lukien lapset) käyttöön, jotka ovat fyysisiltä, henkisiltä tai sensoriikkaan liittyviltä kyvyiltään rajoittuneita tai joilla ei ole tarpeeksi kokemusta ja/tai tietoa, paitsi jos heidän toimintaansa valvoo turvallisuudesta vastaava henkilö ja he saavat opastusta, miten laitetta on käytettävä.
- Lapsia on valvottava, etteivät he leiki laitteella.
- Älä heitä tai kohdista tikkoja ihmisiin tai eläimiin.
- Varmista, että tuote on tai se sijoitetaan käytössä mahdollisimman rauhalliseen paikkaan.
- Älä kiinnitä oviin!

Esinevahinkojen välttäminen!

- Käytä ainoastaan alkuperäisiä kärkiä tai sopivia varakärkiä välttääksesi tikkojen kimpoamisen taulusta. Pitkiä kärkiä ei voida suositella elektronisiin dartstauluihin. Ne taipuvat nopeasti ja katkeavat helposti.
  (Katkenneen kärjen poistaminen dartstaulusta – Virheen etsintä, s. 39).
- Älä altista tuotetta koville sääolosuhteille tai äärimmäiselle kuumuudelle tai kylmyydelle.
- Suojaa tuote kosteudelta. Elektroniikka saattaa vahingoittua.

⚠ Verkkolaitetta koskevat turvallisuusohjeet

HUOMIO

Tärkeää verkkosovittimen käytössä!

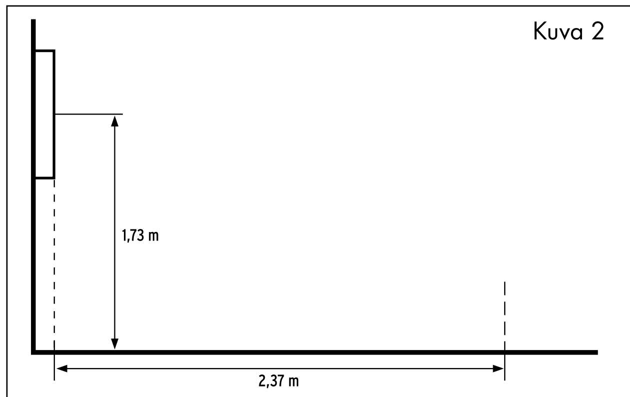
Huomio: Laite lämpenee normaalissa käytössä.

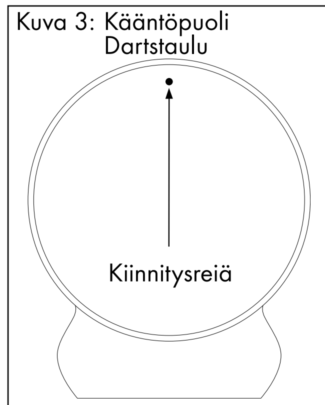
- Käytä sovitinta vain tikkataulu DS-1435:n yhteydessä.
- Käytä ainoastaan toimitukseen kuuluvaa verkkosovitinta!
- Vian sattuessa käytä ainoastaan alkuperäisiä varaosia!
- Irrota verkkosovitin ensin sähköverkosta ennen kuin irrotat verkkosovittimen tikkataulusta.
- Verkkosovitin soveltuu käytettäväksi vain sisätiloissa. Älä altista sitä kosteudelle.
- Älä käytä verkkosovitinta jos sen kuori tai johto ovat vioittuneet.
- Irrota laite sähköverkosta jos et käytä sitä pitkään aikaan.
- Johtoa ei saa oikosulkea.
- Muuntajan liitäntäjohtoa ei voi vaihtaa; jos johto on viallinen, muuntaja on poistettava käytöstä.

Asennusohje

Darts-taulun asennus (kuva 2, 3)

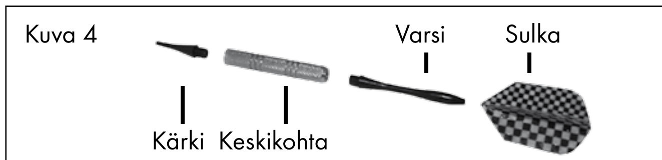
- Valitse sopiva sijoituspaikka, jossa noin 3 m vapaata tilaa.
- Heittolinja on 2,37 metrin päässä dartstaulusta.
  Kiinnitä taulu niin seinälle, että häränsilmä on 1,73 m lattian yläpuolella.
- Merkitse lyijykynällä poranreikä seinään. Poraa reikä merkittyyn kohtaan. Kierrä ruuvi sopivankokoiseen tulppaan ja ripusta darts-taulu kiinnitysreiästä ruuviin.





Darts-tikkojen asennus (kuva 4)

Ruuvaa kärki ja varsi keskikohtaan ja työnnä avattu sulka ristiuraan.



Osien kuvaus ja toiminnot (kuva 1)

1 Yksinkertainen: Taulussa oleva pistemäärä
2 Tupla: 2 x pistemäärä
3 Tripla: 3 x pistemäärä
4 Häränsilmä: Ulkorengas on arvoltaan 25 pistettä; keskusta 50 pistettä
5 Taulun reuna: Reunaan heitto, ei pisteitä
6 Toimintonäppäimet: (katso kohta Toimintonäppäimet s. 27-28)
7 Tulosten näyttö: Näyttää vuoron perään tavoitteen / vihjeen, osuman, kokonaistuloksen sekä kuka pelaajista on vuorossa.
8 Nuoliosoitin: Näyttää, kuinka monta heittoa (nuolta) pelaajalla on jäljellä
9 Darts-taulu
10 Näytöt double in (DI), double out (DO) ja countdown pelejä varten
11 Verkkolaitteen liitin
12 Tikkateline

Darts-taulun toiminta

Virrankytkentä

Tuote on varustettu automaattisella virrankatkaisulla.
Kytke virta yhdistämällä verkkolaite darts-tauluun ja pistorasiaan.
Jos laitetta ei käytetä yli 10 minuuttiin, näytöt ja järjestelmä kytkeytyvät automaattisesti pois päältä (valmiustilaan). Niin kauan kuin verkkolaite on kytketty pistorasiaan viimeinen pelitilanne pysyy muistissa. Painamalla jotakin toimintonäppäintä laite kytkeytyy jälleen päälle. Jos haluat sammuttaa laitteen kokonaan irrota verkkolaite pistorasiasta.

Toimintonäppäimet (kuva 1)

GAME

Paina tätä näppäintä ja valitse peli. Valitsemasi peli näkyy vasemmassa tulosnäytössä (G01-27, katso taulukko 1; s. 29), oikeassa tulosnäytössä näkyy pelin ensimmäinen variaatio.

OPTION

Paina tätä näppäintä ja valitse pelin eri variaatioista (katso taulukko 1; s.29).

PLAYER - SCORE

Paina tätä näppäintä ja valitse pelaajien lukumäärä ennen pelin alkua.
Kun painat näppäintä pelin aikana saat näyttöön kaikkien pelaajien pistemäärän.
1 painallus näyttää pelaajan 1 ja 2 (3 punaista valoa taulun vasemmassa reunassa), 2 painallusta näyttää pelaajan 3 ja 4 (6 punaista valoa taulun vasemmassa reunassa), 3 painallusta näyttää pelaajan 5 ja 6 (9 punaista valoa taulun vasemmassa reunassa), 4 painallusta näyttää pelaajan 7 ja 8 (12 punaista valoa taulun vasemmassa reunassa).

HANDICAP

Paina tätä näppäintä ja valitse ennen pelin alkua eri vaikeusasteet / variaatiot eri pelaajia varten.

Esimerkki:

Kun haluat pelata peliä G01 kolmen pelaajan kanssa (kaikki eri tasoisia).
Paina GAME näppäintä niin monta kertaa, että peli G01 ilmestyy vasempaan tulosnäyttöön.
Valitse kolme pelaajaa painamalla kerran PLAYER/SCORE näppäintä.

Painamalla kaksi kertaa HANDICAP näppäintä voit asettaa tason kolmelle pelaajalle 101:stä 301:een. Paina kuusi kertaa PLAYER/SCORE näppäintä, jotta pääset tekemään asetukset pelaajalle 1 (pelaajat 4-8 sivuutetaan). Painamalla kerran HANDICAP näppäintä voit asettaa tason 101:stä 201:een pelaajalle 1. Paina kerran PLAYER/SCORE näppäintä ja valitse pelaaja 2 sekä paina viisi kertaa HANDICAP näppäintä, jotta voit asettaa pelaajan 2 tason 101:stä 601:een. Paina START/ NEXT näppäintä, jotta voit aloittaa pelin.

ELIMINATE / TEAM

Paina tätä näppäintä, jotta voit jakaa peliryhmät ennen pelin alkua (2 vastaan 2, 3 vastaan 3, 4 vastaan 4). Pelin aikana näppäimen painaminen poistaa pelaajan viimeisen heiton.

CYBER MATCH

Paina tätä näppäintä ja aloita peli virtuaalista pelaajaa vastaan. Kun painat näppäintä useamman kerran voit asettaa virtuaalisen vastapelaajan tason (C1 = vaikein vastustaja - C5 = helpoin vastusta-ja)

DOUBLE

Paina tätä näppäintä ja aseta toiminto double in tai double out peliin G01.
Yksi painallus: Double in (punainen valo vasemmassa taulun reunassa, ⑩)
Kaksi painallusta: Double out (punainen valo vasemmassa taulun reunassa, ⑩)
Kolme painallusta: Double in ja Double out (kaksi punaista valoa vasemmassa taulun reunassa, ⑩)
Neljä painallusta: ilman Double in ja Double out (ei punaista valoa)

START / NEXT

Paina tätä näppäintä, jotta voit aloittaa pelin tai siirtyä seuraavaan pelaajaan pelin aikana.

SOUND / VOLUME

Paina tätä näppäintä, jotta voit säätää äänenvoimakkuutta. "SOUND/ VOLUME äänetön ja maksimi äänenvoimakkuuden välillä on 7 eri äänenvoimakkuutta.

MISS

Paina tätä näppäintä, jotta voit vähentää jäljelle jäävien tikkojen lukumäärää jos ne eivät osu tauluun.

Pelivalikoima ja luettelo vaikeusasteista (taulukko 1)

NR.	PELI	HANDICAP	OPTIO
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Peliohjeet

Jokainen pelaaja heittää 3 tikkaa per pelikierros.
Kunkin pelaajan pelikierrokset näkyvät molemmissa tulosruudussa.
Pistemäärän yläpuolella olevat kolme pientä pistettä näyttävät, kuinka monta heittoa on vielä jäljellä pelikierroksella. Pelikierroksen päätyttyä taulu asettuu automaattisesti pysähdystilaan. Painamalla START/NEXT näppäintä pelin aikana seuraava pelaaja voidaan valita ja peliä voidaan jatkaa.
Huomio: Tikat irtautuvat taulusta helpoiten, kun kierrät niitä kevyesti oikealle vetäessäsi ne ulos.

Pelit

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Tässä pelissä jokaisen heitetyn tikan pistemäärä per pelikierros (3 heittoa per pelaaja) vähennetään pelin alkupistemäärästä (esim. 301.stä tai 501:stä). Se pelaaja, joka saavutta ensin nollatuloksen (ja vain täsmälleen) on voittanut pelin.
Yliheitto:
Jos pelaaja heittää tasan nollaan tarvittavan pistemäärän yli, pelikierrosta ei lasketa mukaan. Pistemäärä jää edellisen heiton pistemäärään. Pelistä voidaan tehdä vaativampi painamalla DOUBLE toimintonäppäintä. Tällä toiminnolla pelin alkuun ja loppuun saadaan lisää vaikeutta.
Double In: peli alkaa vasta sitten, kun osutaan tuplasektorille.
Sitä ennen pistemääriä ei lasketa. Double Out: Lopettaakseen pelin pelaajan täytyy heittää tuplasektorille, joka vähentää pistemäärän tasan nollaan. Jos heiton jälkeen jää 1, lasketaan se yliheitoksi.
Double In/Out: Pelaajan täytyy aloittaa ja myös lopettaa peli tuplasektoriin.

Pelin lopetustoiminto:

Kun heitetty pistemäärä saavuttaa 180 pisteen rajan, pelin lopettaminen kolmella tikalla on mahdollista tässä tilassa. Taulu laskee siihen tarvittavat heittotulokset ja näyttää ne jokaiselle tikalle erikseen. Jos pelaaja ei onnistu heittämään näytettyä tulosta, mutta pystyy kuitenkin kahdella tikalla lopettamaan pelin, taulu laskee uudelleen tarvittavat heittotulokset. Yksinkertainen, tupla tai tripla näkyy etumerkkinä lukujen edessä. Yksinkertainen pistemäärä näkyy numeron edessä viivana perusviivalla esim. _18. Tupla näytetään kahdella viivalla =18 ja tripla kolmella viivalla ≡18.
Häränsilmä näkyy arvona 25.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Tässä pelissä pelataan vain numeroilla 15-20 ja häränsilmällä. Pelaaja, joka ensimmäisenä heittää kaikki segmentit kolmella heitolla on voittaja. Myös tuplat (kaksinkertainen pistemäärä) ja triplat (kolminkertainen pistemäärä) ovat sallittuja.
000 variaatio: pelaaja voi heittää segmentit 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmän halutussa järjestyksessä.
020 variaatio: pelaajan täytyy heittää segmentit seuraavassa järjestyksessä:
20, 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmä
025 variaatio: pelaajan täytyy heittää segmentit seuraavassa järjestyksessä:
Häränsilmä, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – vain kahdelle pelaajalle)
Myös tässä pelissä huomioidaan vain segmentit 15-20 ja häränsilmä. Peli koostuu kahdesta kierroksesta. Ensimmäisellä kierroksella toinen pelaajista yrittää ns. sulkea sektorit (kolmella osumalla). Toinen pelaaja yrittää osua mahdollisimman monta kertaa vielä ns. avoimiin sektoreihin kerätäkseen pisteitä. Kun sektori on suljettu toinen pelaajista ei voi enää kartuttaa pistemääräänsä. Jos pelaaja nro 1 sulkee kaikki sektorit, ensimmäinen kierros on silloin päättynyt. Toinen pelikierros alkaa ja pelaajat vaihtavat järjestystä. Pelaaja nro 2 yrittää nyt sulkea kaikki sektorit mahdollisimman nopeasti ja pelaaja nro 1 yrittää kerätä pisteitä. Peli päättyy, kun pelaaja nro 2 on sulkenut kaikki sektorit. Korkeamman pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Myös tässä pelissä huomioidaan vain segmentit 15-20 sekä häränsilmä.
E00 – sektoreihin voidaan osua halutussa järjestyksessä
E20 – pelaajan täytyy osua sektoreihin järjestyksessä 20-15 ja sen jälkeen häränsilmään
E25 – sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä: Häränsilmä ja sen jälkeen 15-20
Jokainen sektori on ns. avoin, jos yksi pelaaja osuu siihen kolme kertaa. Jos kaikki pelaajat osuvat kolme kertaa sektoriin, se suljetaan. Pelaaja, joka avaa tietyn numeron, "omistaa" sen ja hän voi kerätä pisteitä tässä numerossa niin kauan, kunnes kaikki pelaajat ovat osuneet siihen kolme kertaa, jonka jälkeen sektori suljetaan. Kun kaikki sektorit on suljettu, korkeimman pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
Myös Cut Throat kriketissä huomioidaan vain segmentit 15-20 sekä häränsilmä.
C00 – sektoreihin voidaan osua halutussa järjestyksessä
C20 – pelaajan täytyy osua sektoreihin järjestyksessä 20-15 ja sen jälkeen häränsilmään
C25 – sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä:
Häränsilmä ja sen jälkeen 15-20
Kun sektoriin on osuttu kolme kertaa se pysyy avoinna ja siinä voidaan kerätä pisteitä, kunnes kaikki pelaajat ovat osuneet kolme kertaa tähän sektoriin. Pelaajan heittämät pisteet lisätään toisille pelaajille. Tavoitteena on kerätä mahdollisimman monta pistettä toisille pelaajille. Kun kaikki pelaajat ovat sulkeneet kaikki sektorit, pienimmän pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.
Tämän pelin paras strategia on sulkea kaikki luvut mahdollisimman nopeasti, jotta vastustajaa voidaan estää lisäämästä pisteitä toisille. Samanaikaisesti pelaajalla on mahdollisuus kuormittaa pisteillä toisia pelaajia.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)
Myös Double Score kriketissä huomioidaan vain segmentit 15-20 sekä häränsilmä.
d00 – sektoreihin voidaan osua halutussa järjestyksessä
d20 – pelaajan täytyy osua sektoreihin järjestyksessä 20-15 ja sen jälkeen häränsilmään
d25 – sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä: Häränsilmä ja sitten 15-20. Tämä peli vastaa Score Cricket -peliä paitsi, että jokaisen pelaajan täytyy osua ensin jokaisen sektorin tuplaosaan, ennen kuin muut osumat huomioidaan.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)
Myös Shove-a-penny kriketissä huomioidaan vain segmentit 15-20 sekä häränsilmä.
P00 – sektoreihin voidaan osua halutussa järjestyksessä
P20 – pelaajan täytyy osua sektoreihin järjestyksessä 20-15 ja sen jälkeen häränsilmään
P25 – sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä: Häränsilmä ja sen jälkeen 15-20
Pelin tavoitteena on, että jokainen pelaaja saa täytettyä sektoreiden kaikki kolme palkkia. Jos pelaaja lopettaa kierroksen osuen sektorin tupla- tai triplavyöhykkeeseen, ja saa siitä pisteitä useammin kuin kolmesti, palkit hyvitetään vastapelaajalle. Seuraavalla kierroksella pelaaja ei saa heittää tälle sektorille ja vastapelaaja ei saa lisää palkkeja.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Tässä pelissä seuraaviin sektoreihin saa osua:
Variaatio 5: sektorit 1-5
Variaatio 10: sektorit 1-10
Variaatio 15: sektorit 1-15
Variaatio 20: sektorit 1-20
Pelaajan täytyy osua niihin sektoreihin, jotka laite näyttää. Kun sektoriin osutaan, seuraava sektori tulee näkyviin ja laite vastaa joko “Yes“ tai “No“.Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin sektoreihin on voittaja.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)

Tässä pelissä huomioidaan vain seuraavien sektoreiden tuplavyöhykkeet:
Variaatio 205: sektorit 1-5
Variaatio 210: sektorit 1-10
Variaatio 215: sektorit 1-15
Variaatio 220: sektorit 1-20
Pelaajan täytyy osua niiden sektoreiden tuplavyöhykkeeseen, jotka laite näyttää. Kun sektoriin osutaan, seuraava sektori tulee näkyviin ja laite vastaa joko “Yes“ tai “No“.Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin sektoreihin on voittaja.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)

Tässä pelissä huomioidaan vain seuraavien sektoreiden triplavyöhykkeet:
Variaatio 305: sektorit 1-5
Variaatio 310: sektorit 1-10
Variaatio 315: sektorit 1-15
Variaatio 320: sektorit 1-20
Pelaajan täytyy osua niiden sektoreiden triplavyöhykkeeseen, jotka laite näyttää. Kun sektoriin osutaan, seuraava sektori tulee näkyviin ja laite vastaa joko “Yes“ tai “No“.Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin sektoreihin on voittaja.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variaatio: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 tai 21 edustavat pelaajan elämien lukumäärää.
Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Laite näyttää pelin alussa pistemäärän ensimmäiselle pelaajalle. Pelaajan tulee yrittää saavuttaa tai ylittää annettu pistemäärä kolmella heitolla. Jos hän ei onnistu, hän menettää yhden elämän. Seuraavien pelaajien täytyy yrittää saavuttaa ensimmäistä pelaajaa korkeampi pistemäärä. Jos he eivät onnistu, he menettävät yhden pisteen. Pistetilin poistaminen Start-näppäimellä tai kolme hutia johtavat yhden pisteen menettämiseen. Jos pelaajalla ei ole enää yhtään pistettä, hänet poistetaan pelistä. Pelaaja, jolla on pisteitä, on voittaja.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Variaatio: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 tai U021 edustavat pelaajan elämien lukumäärää.
Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Laite näyttää pelin alussa pistemäärän ensimmäiselle pelaajalle. Pelaajan täytyy yrittää alittaa annettu pistemäärä kolmella heitollaan, jos hän ei onnistu, hän menettää yhden elämän. Pistemäärä 0 johtaa myös yhden pisteen menettämiseen. Seuraavien pelaajien täytyy yrittää saavuttaa ensimmäistä pelaajaa matalampi pistemäärä, muuten he menettävät yhden pisteen. Pistetilin poistaminen Start-näppäimellä tai kolme hutia johtavat yhden pisteen menettämiseen. Painamalla „Eliminate/Team" näppäintä laite poistaa pistetilanteen ja lisää 60 pistettä. Painamalla "Miss" näppäintä laite lisää myös 60 pistettä. Jos pelaajalla ei ole enää yhtään pistettä, hänet poistetaan pelistä. Pelaaja, jolla on pisteitä, on voittaja.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Voit valita seuraavat tavoitepistemäärät: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Tässä pelissä jokaisen osuman pistemäärä lasketaan. Pelaaja, joka ensimmäisenä saavuttaa tai ylittää etukäteen valitun pistemäärän on voittaja.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Variaatio: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 määrää kierrosten lukumäärän. Jokainen pelaaja saa heittää kolme tikkaa per kierros. Pelin tavoitteena on saavuttaa korkein kokonaistulos. Pelaaja, joka on saavuttanut korkeimman tuloksen määrättyjen kierrosten jälkeen on voittaja.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Variaatio: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 tai -21 edustavat pelaajan elämien lukumäärää. Näytössä näkyy satunnaisesti valittu sektori, johon tulee osua 10 sekunnin kuluessa, sillä mahdollista osumaa ei muuten huomioida. Jos valittuun sektoriin osutaan ajan kuluessa, vähennetään yksi piste. Pelaaja, jolla ei ole yhtään pistettä on voittaja.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variaatio: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 edustavat pelaajan elämien lukumäärää. Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Kun peli voidaan aloittaa näyttöön ilmestyy "SEL" (valitse). Pelaaja voi nyt valita oman pistesektorinsa heittämällä tikan tauluun. Pistesektori on se sektori, johon ensimmäisenä osutaan. Paina "Next" näppäintä, niin että seuraava pelaaja voi valita pistesektorinsa. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet omat pistesektorinsa peli alkaa. Sen jälkeen kun pelaaja on osunut pistesektoriinsa hänestä tulee "killer".Jos pelaaja, josta on tullut "killer" osuu jonkin toisen pelaajan pistesektoriin menettää yhden elämän. Jos "killer"-pelaaja osuu omaan pistesektoriinsa hän menettää "killer"-statuksensa ja yhden pisteen. Tullakseen uudestaan "killer"-pelaajaksi pelaajan täytyy osua alkuperäiseen pistesektoriin. Voittaja on viimeinen pelaaja, jolla on pisteitä.
"Killer"-statuksen merkki on näytössä /-.

G17 Killer -double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Variaatio: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 edustavat pelaajan elämien lukumäärää. Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Kun peli voidaan aloittaa näyttöön ilmestyy "SEL" (valitse). Pelaajat voivat nyt kuten "Killer"-pelissä valita kukin oman pistesektorinsa. Vasta sen jälkeen kun pelaaja on osunut tuplarenkaassa pistesektoriinsa hänestä tulee "killer". Jos pelaaja, josta on tullut "killer" osuu jonkin toisen pelaajan pistesektoriin menettää hän yhden elämän. Jos "killer"-pelaaja osuu omaan pistesektoriinsa hän menettää "killer"-statuksensa ja yhden pisteen. Tullakseen uudestaan "killer"-pelaajaksi pelaajan täytyy osua alkuperäisen pistesektorinsa tuplavyöhykkeeseen. Voittaja on viimeinen pelaaja, jolla on pisteitä.
"Killer"-statuksen merkki on näytössä /-.

G18 Killer - triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Variaatio: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 edustavat pelaajan elämien lukumäärää. Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Kun peli voidaan aloittaa näyttöön ilmestyy "SEL" (valitse). Pelaajat voivat nyt kuten "Killer"-pelissä valita kukin oman pistesektorinsa. Sen jälkeen kun pelaaja on osunut triplavyöhykkeessä pistesektoriinsa hänestä tulee "killer".Jos pelaaja, josta on tullut "killer" osuu jonkin toisen pelaajan pistesektoriin menettää hän yhden elämän. Jos "killer"-pelaaja osuu omaan pistesektoriinsa hän menettää "killer"-statuksensa ja yhden pisteen. Tullakseen uudestaan "killer"-pelaajaksi pelaajan täytyy osua alkuperäisen pistesektorinsa triplavyöhykkeeseen. Voittaja on viimeinen pelaaja, jolla on pisteitä. "Killer"-statuksen merkki on näytössä /-.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Pelin tavoitteena on jokaisella kierroksella pienentää ennalta määritettyä 51, 61, 71, 81 tai 91 tulosta. Jotta tulos voidaan saavuttaa, täytyy jokaisen kierroksen kokonaistuloksen olla 5:llä jaettavissa. Jos pelaaja saa esimerkiksi yhdellä kierroksella 20 pistettä, tulos on 4 (20÷5=4). Tulosta, jota ei voida jakaa 5:llä ei oteta huomioon. Jos yksikään kolmesta tikasta ei osu, tulosta ei oteta huomioon. Pelaaja, joka ensimmäisenä saavuttaa tai ylittää etukäteen valitun pistemäärän on voittaja.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Variaatio 1: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 1-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 5: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 5-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 10: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 10-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 15: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 15-20 ja sitten häränsilmään.
Pelissä huomioidaan vain oikeassa järjestyksessä heitetyt osumat. Pelaajilla on vain yksi tilaisuus osua kuhunkin sektoriin. Jos yhteen lukuun ei osuta, siitä ei saa pisteitä ja peliä jatketaan seuraavalla luvulla. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä on voittaja.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Variaatio 201: Sektoreiden tuplavyöhykkeeseen täytyy osua järjestyksessä 1-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 205: Sektoreiden tuplavyöhykkeeseen täytyy osua järjestyksessä 5-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 210: Sektoreiden tuplavyöhykkeeseen täytyy osua järjestyksessä 10-20 ja sitten häränsilmään.
Variaatio 215: Sektoreiden tuplavyöhykkeeseen täytyy osua järjestyksessä 15-20 ja sitten häränsilmään.
Pelisäännöt ovat samat kuin Shanghai G20 pelissä paitsi vain osumat kunkin sektorin tuplavyöhykkeeseen huomioidaan. Osumia yksinkertaisen tai kolminkertaisen pistemäärän vyöhykkeeseen ei huomioida. Korkeimman pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)
Variaatio 301: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 1-20 triplavyöhykkeessä.
Variaatio 305: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 5-20 triplavyöhykkeessä.
Variaatio 310: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 10-20 triplavyöhykkeessä.
Variaatio 315: Sektoreihin täytyy osua järjestyksessä 15-20 triplavyöhykkeessä.
Myös tämä peli toimii kuten Shanghai G20, mutta vain osumat kunkin sektorin triplavyöhykkeessä huomioidaan. Osumia yksinkertaisen ja kaksinkertaisen pistemäärän vyöhykkeellä ei huomioida. Korkeimman pistemäärän saanut pelaaja on voittaja.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
Pelaajat heittävät kierroksilla toisensa jälkeen lukujen 1-18 sektoreihin ja niihin täytyy myös osua. (Kierros 1 = heitetään luvun 1 sektoriin, kierros 2 = heitetään luvun 2 sektoriin jne.) Pelin tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman vähän pisteitä per kierros.
Osumien pisteet:
Tripla = 1 piste (paras pisteluku, seuraava pelaaja on automaattisesti vuorossa)
Tupla = 2 pistettä
Yksinkertainen = 3 pistettä
Ei osumaa ennalta määrätyssä sektorissa = 5 pistettä
Pelaajalla on kolme heittoa per sektori käytettävissään.
Jos pelaaja on tyytyväinen heittämäänsä tuplaan ensimmäisellä heittokerralla, hän voi antaa välittömästi vuoron seuraavalle pelaajalla ja hän saa 2 pistettä vastaavasta sektorista.
Jos pelaaja heittää ensimmäisellä heittokerralla sektorin yksinkertaisen pistemäärän vyöhykkeeseen hän saa 3 pistettä. Hän voi nyt valita antaako vuoron seuraavalle pelaajalle vai lunastaako hän toisen heittokertansa. Jos hän ei osu sektoriin, hänen pistemääränsä nousee 3 pisteestä 5 pisteeseen. Jos hän parantaa toisella heittokerralla tuplaan, putoaa hänen pistelukunsa 3 pisteestä 2 pisteeseen ja hän voi jälleen valita lopettaako vai käyttääkö hyväkseen kolmannen heittokerran ja parantaa triplaan (tai huonontaa tuloksensa).
Pelaaja, joka ylittää vaihtoehtoisesti valitun pistemäärän poistetaan pelistä. Pelaaja, joka jää viimeiseksi tai jolla on vähäisin pistemäärä 18 sektorin jälkeen on voittaja.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)
Pelin tavoitteena on osua näytössä näkyviin sektoreihin osoitetussa järjestyksessä. Valitse pelivariaatioiden „132“, „141“, „168“ tai „189“ välillä.
Variaatiossa 132 sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä 15, 4, 8, 14 ja 3.
Variaatiossa 141 sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä 17, 13, 9, 7 ja 1.
Variaatiossa 168 sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä 20, 16, 12, 6 ja 2.
Variaatiossa 189 sektoreihin täytyy osua seuraavassa järjestyksessä 19, 10, 18, 5 ja 11.
Jokaiseen sektoriin tulee osua kolme kertaa, ennen kuin näyttö siirtyy seuraavaan sektoriin.
Osuma yksinkertaiseen sektoriin lasketaan yksinkertaisena, tuplasektoriin kaksinkertaisena ja triplasektoriin kolminkertaisena. Pelaaja, joka on osunut kaikkiin sektoreihin kolmella heitolla on voittaja.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variaatio 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 tai 21 edustaa pelaajan elämien lukumäärää. Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Näyttöön ilmestyy sektori (satunnaisessa järjestyksessä), johon pelaajan täytyy osua. Jos pelaaja osuu ensimmäisellä tai toisella tikalla tähän sektoriin, hän voi siirtää sektorin seuraavalle pelaajalle, muuten seuraavan pelaajan sektori määräytyy satunnaisesti. Jos pelaaja ei osu määrättyyn sektoriin yhdelläkään kolmesta tikasta, hän menettää yhden elämän ja vuoron seuraavalle pelaajalle. Voittaja on viimeinen pelaaja, jolla on pisteitä.
Osumat tupla- ja triplasektoreilla ovat samanarvoisia kuten osumat yksinkertaisella sektorilla.

G26 Big Little -Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Variaatio H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 tai H21 edustaa pelaajan elämien lukumäärää. Jokaisella pelaajalla on alussa käytettävissään tietty määrä elämiä. Näyttöön ilmestyy sektori (satunnaisessa järjestyksessä), johon pelaajan täytyy osua. Jos pelaaja osuu ensimmäisellä tai toisella tikalla tähän sektoriin, hän voi siirtää sektorin seuraavalle pelaajalle, muuten seuraavan pelaajan sektori määräytyy satunnaisesti. Jos pelaaja ei osu määrättyyn sektoriin yhdelläkään kolmesta tikasta, hän menettää yhden elämän ja vuoron seuraavalle pelaajalle. Voittaja on viimeinen pelaaja, jolla on pisteitä. Osumat tupla- ja triplasektoreilla huomioidaan kaksin- tai kolminkertaisina.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Tässä pelissä jokaisen heiton pistemäärä per pelikierros (3 heittoa per pelaaja) lasketaan lähtöpistemäärään "nolla".Pelaaja, joka ensimmäisenä heittää täsmälleen ennalta määrätyn pistemäärän on voittaja.
Yliheitto:
Jos pelaaja heittää tavoitteeseen tarvittavan pistemäärän yli, pelikierrosta ei lasketa mukaan.
Pistemäärä jää edellisen heiton pistemäärään.
Muiden pelaajien nollaaminen:
Jos pelaaja saavuttaa täsmälleen saman tuloksen, jonka toinen pelaaja ennen häntä on saavuttanut, edellisen pelaajan tulos nollataan.
Esimerkki:
Pistemäärä pelaaja 1 : 20
Pistemäärä pelaaja 2 : 50
Pistemäärä pelaaja 3 : 30
Pistemäärä pelaaja 4 : 00
Pelaaja 4 on vuorossa ja hän osuu ensimmäisellä heitollaan 20:een. Näin pelaaja 1:n tulos nollataan. Pelaaja 4 heittää toisella tikallaan 10 ja hänen kokonaispistemääränsä on 30. Näin pelaaja 3 myös nollataan. Pelaaja 4 osuu kolmannella tikallaan 1:een ja saa siitä pistemääräksi 31.

Virheen etsintä

Ei virtaa

Varmista, että adapteri on liitetty pistorasiaan ja että adapteriliitäntä on dartstaulun liittimessä.

Ei tuloksia

Tarkista, onko peli ”Asetukset” tai ”Pause”-tilassa. Tarkista sitten, ovatko tuloskentät tai toimintopainikkeet jumittuneet.

Jumittunut tuloselementti tai toimintopainike

Kuljetuksen tai dartstaulun normaalin käytön aikana voi käydä niin, että tuloselementit ajoittain jumittuvat, eikä tuloksia voida enää laskea. Tällöin kuuluu varoitusääni ja näyttö näyttää vilkkuen jumittuneen osan. Tikan varovainen vetäminen osasta tai osan edestakainen työntäminen kevyellä sormenpainalluksella vapauttaa osan tavallisesti nopeasti. Peliä voidaan jatkaa, tuloksen laskenta jatkuu tarkasti siitä, mihin jäätiin.

Katkenneiden tikankärkien poistaminen

Soft-tikat ovat varmempia käytössä, mutta eivät kuitenkaan kestä ikuisesti. Jos kärki joskus katkeaa ja jää kiinni tauluun, yritä vetää se varovasti irti sopivilla pihdeillä. Jos kärki on katkennut niin lyhyeksi, ettei sitä enää näy taulusta, voidaan se työntää aukosta taulun sisään. Pehmeä kärki ei voi vaurioittaa takana olevaa elektroniikkaa. Tähän menetelmään suosittelemme kuitenkin käyttämään ehdottomasti vielä hyvän tikan soft-kärkeä.

Älä koskaan työnnä katkennutta kärkeä terävällä metalliesineellä dartstaulun läpi, sillä metallikärki aiheuttaa helposti vahinkoa taulussa, jos se viedään liian syvälle. Mitä painavampi tikka on, sitä suurempi on vaara kärjen katkeamisesta.

Virtaheilahtelut tai sähkömagneettiset häiriöt

Poikkeustilanteissa, kun kyseessä ovat suuret sähkömagneettiset häiriöimpulssit, elektroniikka saattaa lakata toimimasta tai se antaa vääriä tuloksia.

Esimerkkejä:

Kovalla ukonilmalla, äärimmäisissä verkkovirran heilahteluissa, jännitteen puuttuessa tai kun dartspeli on asetettu liian lähelle sähkömoottoria tai mikroaaltolaitteita.
Normaalin käytön palauttamiseksi vedä verkkopistoke irti useamman sekunnin ajaksi ja laita sitten jälleen paikoilleen. Sinun on tietenkin tällöin varmistettava, että häiriön syy tuli poistetuksi.

Huolto, puhdistus ja säilytys

TÄRKEÄÄ! Ennen puhdistusta kostealla liinalla irrota pistoke ensin pistorasiasta. Puhdista ainoastaan taulu kostealla liinalla! Verkkolaite ei saa kastua!

Kun taulua käytetään usein, vain sen etupuoli tavallisesti likaantuu sormenjäljistä. Puhdista etupuoli, painikkeet ja ikkuna kostealla liinalla. Puhdistusaineeksi suosittelemme vettä, johon on sekoitettu hieman mietoa astianpesuainetta. Kuivaa sen jälkeen kuivalla liinalla. Kun taulua ei käytetä pidempään aikaan, peitä se liinalla suojataksesi sen pölyltä. Säilytä taulu aina lämmitetyssä huoneessa kuivana ja puhtaana.



Hävittämisohjeet

Vie taulu ja siihen kuuluvat osat hävitettäväksi hyväksyttyyn jätteidenkäsittelylaitokseen tai kunnallise-en jätehuoltoon. Noudata voimassa olevia määräyksiä. Mikäli olet epävarma ympäristöystävällisen hävittämisen suhteen, kysy neuvoa kuntasi jätehuollosta. Sähkölaitteet eivät kuulu kotitalousjätteiden joukkoon.

3 vuoden takuu

Tuote on valmistettu huolellisesti ja jatkuvan laaduntarkkailun alaisena. Myönnämme tälle tuotteelle kolmen vuoden takuun ostopäivästä lähtien. Säilytä ostokuitti. Takuu kattaa vain materiaali- ja valmistusvirheet. Se raukeaa, jos tuotetta on käytetty väärin tai asiattomasti. Tämä takuu ei rajoita ostajan laillisia oikeuksia, etenkään takuuoikeuksia. Takuuasioissa voit ottaa yhteyttä ilmaiseen palvelunumeroomme tai lähettää meille sähköpostia. Neuvomme sinua takuuasioissa aina henkilökohtaisesti. Takuutapauksessa vioittuneet osat voidaan lähettää maksutta huolto-osoitteeseen sovittaessa siitä etukäteen asiakaspalvelumme kanssa. Lähetämme sinulle välittömästi uuden tai korjatun osan maksutta. Takuuaika ei pidenny takuuaikana suoritettujen korjausten, laillisen takuuoikeuden tai valmistajan hyväntahtoisuuden vuoksi. Tämä koskee myös varaosia ja korjattuja osia. Takuuajan jälkeen suoritetut korjaukset ovat maksullisia.

IAN: 67074

Asiakaspalvelu +800-88080808 (ma-pe 10 - 16, maksuton)

Petrasol • Lönnrotinkatu 20 • FIN-00120 Helsinki
fi@nws-service.com

www.nws-service.com

SE

Innehållsförteckning



Läs denna bruksanvisning noggrant och förvara den för senare läsning. Om du ger produkten vidare, se till att bruksanvisningen följer med.

Leveransomfattning

1 spel- och bruksanvisning
1 elektronisk darttavla
12 skaft/12 grepp/12 flights
(vardera 3 x i färgerna blått, grönt, rött och svart)
112 st. mjuka spetsar (spets)
1 adapter
1 skruvar & 1 x plugg
1 kastlinje

Tekniska data

Elektronisk darttavla

Modell: DS-1435
Mått: 417 x 507 x 26 mm (bredd x höjd x djup)

Anslutningsvärden 9V DC ⎓ 300 mA
◇III = Skyddsklass III

Nätadapter

Modell: EU: YJS003A-0900300G
Modell: UK: YJS003A-0900300B
Ingång: 230V/50 Hz
Utgång: 9V ⎓ 300mA

 = Skyddsklass II

Ändamålsenlig användning

Denna produkt är en sportartikel och är inte lämplig för barn under 14 år! Produkten innehåller smådelar som småbarn kan sätta i halsen. Som sportartikel kräver den målmedvetenhet, koncentration och ställer höga krav på motoriken. Produkten är endast till för privat bruk inomhus och är inte avsedd för offentligt bruk eller utomhusbruk. Produkten ska endast användas med pilar som har mjuk spets. Användning av pilar med stålspets ger skador som inte går att reparera.

⚠ Säkerhetsinformation

Risk för skador!

- Denna produkt är inte lämplig för personer (inklusive ban) med nedsatt fysisk, motorisk eller mental förmåga eller som saknar den erfarenhet eller kunskap som krävs för korrekt användning. Undantaget är om dessa personer har en annan person närvarande som håller uppsikt och ansvarar för säkerheten.
- Barn ska alltid övervakas, så att de inte leker med produkten.
- Kasta eller sikta aldrig med pilarna på personer eller djur.
- Se till att förvara produkten på ett otillgängligt ställe för obehöriga.
- Häng inte produkten på dörrar!

Undvik skador på vägg och produkt!

- Använd endast originalspetsar resp. originalreservspetsar för att undvika att pilarna bara studsar mot tavlan. Långa spetsar är inte att rekommendera för elektroniska darttavlor. De kan lätt bli böjda eller brytas av (Ta bort avbrutna spetsar från darttavlan – se felsökning sid. 57).
- Utsätt inte produkten för extrema väderförhållanden eller temperaturer.
- Skydda produkten mot fukt. Elektroniken kan i annat fall skadas.

⚠ Säkerhetsinformation nätadapter

OBSERVERA

Viktiga anvisningar för användning av nätadaptern!

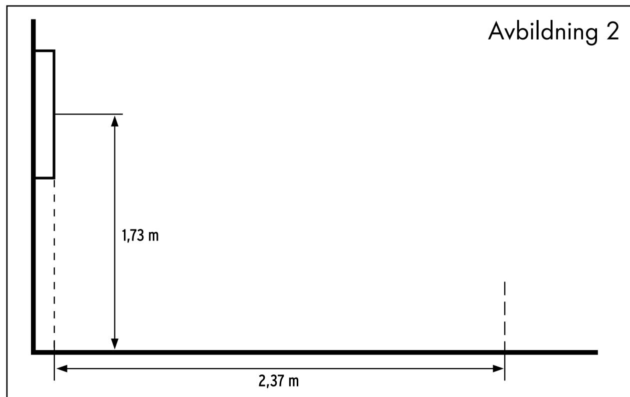
OBS! Apparaten blir varm vid normal användning.

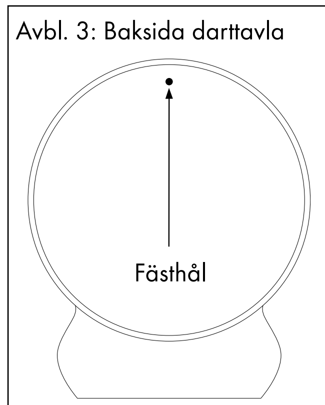
- Använd endast adaptern tillsammans med Dartboard DS-1435.
- Använd uteslutande den medföljande nätadaptern!
- Använd uteslutande original-reservdelar för reparation!
- Dra först ut kontakten ur vägguttaget innan du bryter förbindelsen mellan nätadaptern och darttavlan.
- Nätadaptern är endast avsedd för inomhusbruk. Håll den borta ifrån fuktiga miljöer.
- Använd ej nätadaptern mer om höljet eller kabeln är skadade.
- Dra ut kontakten ur vägguttaget om apparaten inte används under en längre tid.
- Utgångsledningarna får ej kortslutas.
- Denna transformators yttre anslutningskabel kan ej ersättas; om kabeln är skadad ska transformatorn kasseras.

Monteringsinstruktion

Montering av darttavlan (avbildning 2, 3)

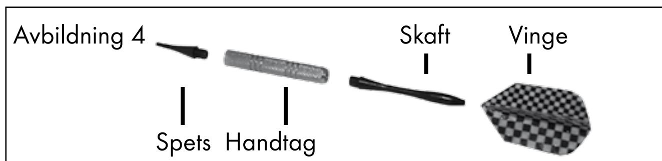
- Välj en lämplig plats med ca. 3 m fritt utrymme.
- Kastlinje placeras 2,37 m från darttavlan. Fäst darttavlan på väggen så att bull’s eye hamnar på en höjd på 1,73 m över golvet.
- Markera ett lämpligt borrhål på väggen med hjälp av en blyertspenna. Borra ett hål i väggen vid markeringen. Montera skruven med en passande plugg och häng därefter upp darttavlan med fästhålet på skruven.





Montering av pilarna (avbildning 4)

Skruva fast spets och skaft på handtaget så som visas på avbildningen och stick in den uppvikta vingen i kryssmarkeringen.



Delarnas beteckning och funktion (avbildning 1)

1 Enkel / Single: Poäng enligt displayen
2 Dubbelt / Double: Poäng x 2
3 Tredubbelt / Triple: Poäng x 3
4 Fullträff: Den yttre ringen ger 25 poäng; den inre ringen ger 50 poäng
5 Yttre stålringen: Kant, inga poäng
6 Funktionsknappar: (se kapitel funktionsknappar, sid. 45-46)
7 Display resultat: Visar med jämna intervaller mål / hänvisning, träffar, totalt resultat, samt vilken spelare som ska kasta.
8 Display för pilar: Visar, hur många kast (pilar) spelaren har kvar
9 Poängtavla
10 Visning av Double In (DI), Double Out (DO) och för spelet Count Down (nedräkning)
11 Stickkontakt för nätadapter
12 Darthållare

Darttavlans användning

På- och frånkoppling

Denna artikel har utrustats med automatisk avstängning.
För att sätta på denna artikel ansluter du först nätadaptern till vägguttaget och darttavlan.
Efter 10 minuter stängs display och system av automatiskt (standby läge) om artikeln inte används.
Så länge nätadaptern är ansluten till vägguttaget "minns" artikeln det sista resultatet. Genom att trycka på en valfri funktionsknapp slås artikeln på igen. För att stänga av artikeln komplett drar man ut stickkontakten ur vägguttaget.

Funktionsknappar (avbildning 1)

GAME

Tryck på denna knapp för att välja ett spel. På displayens vänstra sida visas spelet
(G01-27, se tabell 1; sid. 47), på displayens högra sida visas spelets första variant.

OPTION

Tryck på denna knapp för att välja olika varianter i samband med ett spel (se tabell 1; sid. 47).

PLAYER - SCORE

Tryck på denna knapp för att före spelets början välja antalet spelare.
Medan spelet pågår visas alla spelarnas aktuella poäng när man trycker på knappen.
Tryck 1 gång för att visa spelarna 1 och 2 (3 röda lampor på vänstra poängtavlan), tryck 2 gånger för att visa spelarna 3 och 4 (6 röda lampor på vänstra poängtavlan), tryck 3 gånger för att visa spelarna 5 och 6 (9 röda lampor på vänstra poängtavlan), tryck 4 gånger för att visa spelarna 7 och 8 (12 röda lampor på vänstra poängtavlan).

HANDICAP

Tryck på denna knapp för att före spelets början välja olika svårighetsgrader / varianter för olika spelare.

Exempel:

Du har bestämt dig för spel G01 med 3 spelare (alla med olika handicap).
Tryck på GAME ända tills spelet G01 visas på displayens vänstra sida.
Genom att trycka 1 gång på knappen PLAYER/SCORE väljer du ut 3 medspelare.

Genom att trycka 2 gånger på knappen HANDICAP, ändras detta för spelare 3 från 101 till 301. Tryck sedan 6 gånger på knappen PLAYER/SCORE, för att komma till inställningen för spelare 1 (spelarna 4-8 hoppas över). Tryck 1 gång på knappen HANDICAP, för att ändra detta för spelare 1 från 101 till 201. Tryck 1 gång på knappen PLAYER/SCORE, för att välja spelare 2 och 5 gånger på knappen HANDICAP, för att ändra detta för spelare 2 från 101 till 601. Tryck sedan på knappen START/NEXT, för att starta spelet.

ELIMINATE / TEAM

Tryck på denna knapp för att före spelets början ställa in lagspel (2 mot 2, 3 mot 3, 4 mot 4). Genom att trycka på denna knapp medan spelet pågår raderas en spelares sista kast.

CYBER MATCH

Tryck på denna knapp för att starta ett spel mot en virtuell motståndare. Genom att trycka på denna knapp flera gånger ställer du in den virtuella motståndarens spelstyrka (C1 = svåraste motståndaren - C5 = lättaste motståndaren)

DOUBLE

Tryck på denna knapp för att ställa in funktionen Double in eller Double out vid spel G01.
Tryck 1 gång: Double in (röd lampa på vänstra poängtavlan, ❿)
Tryck 2 gånger: Double out (röd lampa på vänstra poängtavlan, ❿)
Tryck 3 gånger: med Double in, Double out (två röda lampor på vänstra poängtavlan, ❿)
Tryck 4 gånger: utan Double in, Double out (inga röda lampor)

START / NEXT

Tryck på denna knapp, för att starta ett spel eller för att byta till nästa spelare under pågående spel.

SOUND / VOLUME

Tryck på denna knapp, för att ställa in volymen. Det finns 7 steg mellan “SOUND/VOLUME från“ och den maximala ljudstyrkan.

MISS

Tryck på denna knapp, för att reducera antalet resterande pilar när darttavlan missas.

Olika spel och lista över svårighetsgrader (tabell 1)

NR.	SPEL	HANDICAP	ALTERNATIV
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Spelförlopp

Varje spelare kastar 3 pilar per omgång.
Spelarnas omgångar visas på de båda resultatfälten.
De tre små punkterna ovanför den aktuella ställningen visar, hur många kast som är kvar i omgången. När en omgång är avslutad, kopplar darttavlan automatiskt om till ”stopp”. Genom att trycka på knappen START/NEXT under spelets gång, väljs nästa spelare och spelet fortsätter.
Hänvisning: Pilarna tas loss från darttavlan genom att man drar ut dem i samband med en lätt vridning åt höger.

Spel

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Vid detta spel drar man av poängen, som varje kast under omgången (3 kast per spelare) ger från startens poängställning (t.ex. 301 eller 501 osv.). Den spelare, som först (exakt) når noll vinner spelet.
För många poäng:
Om en spelare kaster fler poäng än som krävs för att exakt räkna ned till noll, stryks detta kast. Poängen sätts tillbaka på förra omgångens ställning. För att göra spelet ännu svårare, kan man använda sig av funktionsknappen DOUBLE. Med denna funktion ställer man in extra svårigheter före spelets början och slut. Double In: Spelet börjar först när en Double kastas.
Innan dess räknas inga poäng. Double Out: För att avsluta spelet, måste spelaren kasta en Double, som reducerar antalet poäng exakt till noll. Om efter ett kast t.ex. 1 blir kvar, räknas detta som för många poäng. Double In/Out: Spelaren måste börja och avsluta med en Double.

Dart Finish-funktioner:

När poängställningen, som spelats ner når 180, tillåter denna variant att avsluta spelet med tre pilar. Darttavlan beräknar de krävda resultaten per kast och visar dessa för varje pil. Träffar spelaren inte de mål som visas, men kan ändå avsluta spelet med de två resterande pilarna, beräknar darttavlan på nytt de poäng dessa två kast måste ge. Enkel, dubbel eller tredubbel visas med ett tecken före siffrorna. Enkel visas med en låg stapel, t.ex. (”_18“). Dubbel visas med 2 staplar (“=18“).
Tredubbel med 3 staplar (”≡18“).
Enkel fullträff visas med värdet – “25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Vid detta spel är det endast siffrorna 15 till 20 och fullträff som räknas. Den spelare, som först träffar alla segment tre gånger har vunnit. För att kunna nå detta mål får man också arbeta med Double (träffar räknas dubbelt) och Triple (träffar räknas tredubbelt).
Möjlighet 000: Spelaren kan träffa segmenten 15, 16, 17, 18,19, 20 och fullträff i valfri ordningsföl-jd.
Möjlighet 020: Spelaren måste träffa segmenten i följande ordningsföljd:
20, 19, 18, 17, 16, 15 och därefter fullträff.
Möjlighet 025: Spelaren måste träffa segmenten i följande ordningsföljd:
Fullträff, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – endast för två spelare)
Även vid detta spel räknas endast segmenten 15 - 20 och fullträff. Spelet består av två omgångar. Under den första omgången försöker den ena spelaren att stänga segmenten (genom att träffa dem tre gånger). Den andre spelaren försöker att träffa de segment som ej stängts så ofta som möjligt, för att samla poäng. När ett segment stängts, kan den andre spelaren här inte göra några poäng. När spelare 1 stängt alla segment, är omgång 1 avslutad. Nu börjar andra omgången, med ombytta roller. Spelare två försöker stänga alla segment så snabbt som möjligt och spelare 1 försöker samla poäng. Spelet slutar, när spelare 2 stängt alla segment. Spelaren med flest poäng vinner.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Även vid Score Cricket räknas endast segmenten 15-20, samt fullträff.
E00 – Segmenten kan träffas i valfri ordningsföljd
E20 – Spelaren måste träffa segmenten i ordningsföljden 20 – 15 och därefter fullträff
E25 – Segmenten måste träffas i följande ordningsföljd: Fullträff och därefter 15 – 20
Varje segment är “öppet“, om en spelare träffat det tre gånger. När alla spelare träffat ett segment tre gånger är det “stängt“. Spelaren, som ”öppnar” ett särskilt tal ”äger” detta tal och kan samla poäng på detta tal tills alla spelare träffat detta tre gånger och segmentet därigenom stängs.
När alla segment är stängda, vinner spelaren med flest poäng.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
Även vid Cut Throat Cricket räknas endast segmenten 20 – 15, samt fullträff.
C00 – Segmenten kan träffas i valfri ordningsföljd
C20 – Spelaren måste träffa segmenten i ordningsföljden 20 – 15 och därefter fullträff
C25 – Segmenten måste träffas i följande ordningsföljd: Fullträff och därefter 15 – 20
När ett segment träffats tre gånger är det öppet och man kan samla poäng ända tills alla spelare träffat detta segment tre gånger. Poäng, som en spelare kastar, räknas till de andra spelarna. Det gäller alltså att se till, att de andra spelarna får många poäng. När alla spelare stängt alla segment, vinner spelaren med minst poäng.
Den bästa strategin är alltså, att stänga alla siffror så snabbt som möjligt, för att hindra motståndarna från att fördela poäng. Samtidigt har man själv chansen, att belasta de andra spelarna med poäng.
G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)
Även vid Double Score Cricket räknas endast segmenten 20 – 15, samt fullträff.
d00 – Segmenten kan träffas i valfri ordningsföljd
d20 – Spelaren måste träffa segmenten i ordningsföljden 20 – 15 och därefter fullträff
d25 – Segmenten måste träffas i följande ordningsföljd: Fullträff och därefter 15 – 20. Spelet motsvarar "Score Cricket" förutom, att varje spelare först måste träffa varje segments dubbla zon, innan alla andra träffar räknas.
G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)
Vid Shove-a-penny Cricket räknas endast segmenten 15 – 20, samt fullträff.
P00 – Segmenten kan träffas i valfri ordningsföljd
P20 – Spelaren måste träffa segmenten i ordningsföljden 20 – 15 och därefter fullträff
P25 – Segmenten måste träffas i följande ordningsföljd: Fullträff och därefter 15 – 20
Vid detta spel måste varje spelare fylla segmentets alla tre spalter. Om spelaren stänger segmentet med träffar i den dubbla eller tredubbla zonen, och det därför räknas mer än tre gånger, får motståndaren poängen för stapeln. Under nästa omgång är detta segment stängt för spelaren och motståndaren får inga fler staplar.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
Vid detta spel får du träffa följande segment:
Variant 5: Segment 1-5
Variant 10: Segment 1-10
Variant 15: Segment 1-15
Variant 20: Segment 1-20
Spelaren måste träffa de segment, som apparaten visar. När detta segment träffats, visas nästa segment och apparaten meddelar ett ”Yes“ eller ”No“. Spelaren som först träffar alla segment vinner.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
Vid detta spel gäller endast följande segments dubbla zoner:
Variant 205: Segment 1-5
Variant 210: Segment 1-10
Variant 215: Segment 1-15
Variant 220: Segment 1-20
Spelaren måste träffa de segment i den dubbla zonen, som apparaten visar. När detta segment träffats, visas nästa segment och apparaten meddelar ett ”Yes“ eller ”No“. Spelaren som först träffar alla segment vinner.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
Vid detta spel gäller endast följande segments tredubbla zoner:
Variant 305: Segment 1-5
Variant 310: Segment 1-10
Variant 315: Segment 1-15
Variant 320: Segment 1-20
Spelaren måste träffa de segment i den tredubbla zonen, som apparaten visar. När detta segment träffats, visas nästa segment och apparaten meddelar ett ”Yes“ eller ”No“. Spelaren som först träffar alla segment vinner.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variant: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 eller 21 representerar det antal liv en spelare har.
Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. I början av spelet fördelar apparaten poäng på displayen till den första spelaren. Spelaren måste nu med sina tre kast försöka nå motsvarande antal poäng eller mer. Misslyckas han förlorar han ett liv. De efterföljande spelarna måste nu försöka nå ett högre antal poäng än föregående spelare. Lyckas detta inte, förlorar de ett liv. Om man raderar poängställningen med "Start"-knappen eller om man har tre missade kast förlorar man ett liv. Har en spelare inga liv kvar, är han ute. Den spelare som till sist har liv kvar har vunnit.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Variant: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 eller U021 representerar en spelares antal liv.
Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. I början av spelet fördelar apparaten poäng på displayen till den första spelaren. Spelaren måste nu med sina tre kast försöka underskrida detta antal poäng. Misslyckas han förlorar han ett liv. 0 poäng innebär också ett förlorat liv. De efterföljande spelarna måste nu försöka nå ett lägre antal poäng än föregående spelare. Lyckas detta inte, förlorar de ett liv. Om man raderar poängställningen med "Start"-knappen eller om man har tre missade kast förlorar man ett liv. Trycker man på "Eliminate/Team"- knappen raderar apparaten poängställningen och 60 poäng adderas. Trycker man på "Miss"-knappen adderar apparaten också 60 poäng. Har en spelare inga liv kvar, är han ute. Den spelare som till sist har liv kvar har vunnit.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Du kan välja mellan följande poängsiffror: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Vid detta spel räknas poängen på varje pil som träffar. Den spelare, som först når eller överskrider den valda poängsiffran har vunnit.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Variant: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 står för antalet omgångar.
Varje spelare får kasta tre pilar per omgång. Spelaren som totalt har flest poäng efter det fastställda antalet omgångar har vunnit.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Variant: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 eller -21) representerar en spelares antal liv. Slumpmässigt visas ett segment på displayen, som måste träffas inom 10 sekunder för att en eventuell träff ska räknas. När ett giltigt segment träffats innan tiden gått ut, dras ett liv av. Den spelare som först har förlorat alla liv har vunnit.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variant: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representerar en spelares antal liv. Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. När spelet börjar visas "SEL" (selektera) på displayen. Spelaren kan nu välja sitt poängsegment genom att kasta på darttavlan. Det segment som träffas först är i fortsättningen lika med poängsegment. Tryck därefter på knappen "Next" och näste spelare kan välja sitt poängsegment. Spelet börjar när alla spelare valt sina poängsegment. En spelare kan bli en "Killer" när han träffat sitt poängsegment. När en spelare, som blivit en "Killer", träffar en annan spelares poängsegment förlorar denne ett liv. Träffar en "Killer" det egna poängsegmentet förfaller hans status som "Killer" och han förlorar ett liv. För att åter kunna bli en "Killer", måste spelaren träffa sitt ursprungliga poängsegment. Den spelare som till sist har liv kvar vinner. "Killer" status visas på displayen som „/-„.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Variant: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 representerar en spelares antal liv. Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. När spelet börjar visas "SEL" (selektera) på displayen. Precis som vid spelet "Killer" kan spelarna välja sina egna poängsegment. För att bli en "Killer" måste spelaren träffa sitt poängsegment i den dubbla ringen. När en spelare, som blivit en "Killer", träffar en annan spelares poängsegment förlorar denne ett liv. Träffar en "Killer" det egna poängsegmentet förfaller hans status som "Killer" och han förlorar ett liv. För att åter kunna bli en "Killer", måste spelaren träffa den dubbla zonen på sitt ursprungliga poängsegment. Den spelare som till sist har liv kvar vinner. "Killer" status visas på displayen som „/-„.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Variant: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 representerar en spelares antal liv. Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. När spelet börjar visas "SEL" (selektera) på displayen. Precis som vid spelet "Killer" kan spelarna välja sina egna poängsegment.

För att bli en ”Killer” måste spelaren träffa sitt poängsegment i tredubbla ringen. När en spelare, som blivit en ”Killer”, träffar en annan spelares poängsegment förlorar denne ett liv. Träffar en ”Killer” det egna poängsegmentet förfaller hans status som ”Killer“ och han förlorar ett liv. För att åter kunna bli en “Killer“, måste spelaren träffa den tredubbla zonen på sitt ursprungliga poängsegment. Den spelare som till sist har liv kvar vinner. ”Killer” status visas på displayen som „I-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Spelets mål är att under varje omgång reducera det inställda resultatet 51, 61, 71, 81 eller 91. För att kunna nå ett resultat, måste det totala antalet poäng under en omgång kunna delas med 5. Har t.ex. en spelare nått 20 poäng den första omgången, är resultatet 4 (20÷5=4). Alla omgångar med resultat som inte kan divideras med 5 räknas inte. Missar en pil sitt mål, räknas den inte. Den spelare som först når eller överskrider det valda antal poäng har vunnit.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Variant 1: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 1 – 20 och därefter fullträff.
Variant 5: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 5 – 20 och därefter fullträff.
Variant 10: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 10 – 20 och därefter fullträff.
Variant 15: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 15 – 20 och därefter fullträff.
Endast träffar i korrekt ordningsföljd räknas. Spelarna har endast en enda chans att träffa resp. segment. Missas ett tal blir det inga poäng och man fortsätter med nästa tal. Den spelare som samlat flest poäng vinner.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201 : Segmenten måste träffas i ordningsföljd i dubbelzonen från 1 – 20, sedan avslutas med en träff i bullseye.
Option 205 : Segmenten måste träffas i ordningsföljd i dubbelzonen från 5 – 20, sedan avslutas med en träff i bullseye.
Option 210 : Segmenten måste träffas i ordningsföljd i dubbelzonen från 10 – 20, sedan avslutas med en träff i bullseye.
Option 215 : Segmenten måste träffas i ordningsföljd i dubbelzonen från 15 – 20, sedan avslutas med en träff i bullseye.
Spelförloppet är detsamma som för Shanghai G20 men endast träffar i dubbelzonen för respektive segment räknas. Träffar i enkel- eller trippelzonerna räknas inte. Spelaren med högst poäng vinner.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Variant 301: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 1 – 20 i den tredubbla zonen.
Variant 305: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 5 – 20 i den tredubbla zonen.
Variant 310: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 10 – 20 i den tredubbla zonen.
Variant 315: Segmenten måste träffas i ordningsföljden 15 – 20 i den tredubbla zonen.
Även detta spel fungerar som Shanghai G20, varvid endast träffar i resp. segments tredubbla zon räknas. Träffar i den enkla eller dubbla zonen räknas inte. Spelaren med flest poäng vinner.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Spelarna kastar efter varandra i omgångar på målfälten för siffrorna 1-18 och måste träffa dessa. (Omgång 1 = man kastar på målfältet för siffran 1, omgång 2 = man kastar på målfältet för siffran 2 osv.). Spelets mål är att nå så lite poäng per omgång som möjligt.
Träffar - poängsättning:
Triple = 1 poäng (bästa poängsättningen, det är automatiskt nästa spelares tur)
Double = 2 poäng
Single = 3 poäng
Ingen träff i avsett målfält = 5 poäng
Man har 3 kast per målfält.
Om en spelare skulle vara nöjd med en kastad Double i första kastet, kan han omedelbart ge vidare till nästa spelare och får 2 poäng för motsvarande målfält.
Om en spelare skulle vara nöjd med en kastad Single på resp. målfält i första kastet, får han 3 poäng. Han kan sedan antingen kasta sitt andra kast eller ge vidare till nästa spelare. Missar han det målfält som ska träffas ökas hans antal poäng från 3 till 5. Förbättrar han sig och kastar en Double reduceras hans antal poäng från 3 till 2 och han kan åter välja om han vill sluta resp. har möjlighet att förbättra sig till en Triple (eller eventuellt försämra sig igen).
Spelaren, som överskrider den poängställning han valt, är ute. Den som är kvar sist eller har minst poäng efter 18 målfält har vunnit.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Spelets mål är att träffa segmenten i den ordningsföljd, som visas på displayen. Välj mellan spelvarianterna "132", "141", "168" eller "189".
Vid variant 132 måste man träffa segmenten i ordningsföljden 15, 4, 8, 14 och 3.
Vid variant 141 måste man träffa segmenten i ordningsföljden 17, 13, 9, 7 och 1.
Vid variant 168 måste man träffa segmenten i ordningsföljden 20, 16, 12, 6 och 2.
Vid variant 189 måste man träffa segmenten i ordningsföljden 19, 10, 18, 5 och 11.
Varje segment måste träffas tre gånger, innan displayen visar nästa segment. Träffar i det enkla segmentet räknas enkelt, i den dubbla zonen dubbelt och i den tredubbla zonen tredubbelt. Den spelare, som träffat alla segment tre gånger har vunnit.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Variant 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 eller 21 representerar en spelares antal liv. Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. Displayen visar det segment (slumpmässig ordningsföljd), som spelaren måste träffa. Träffar spelaren det föreskrivna segmentet med sin första eller andra pil, kan han med sitt nästa kast bestämma segmentet för nästa spelare, annars väljs nästa spelares segment slumpmässigt. Missar spelaren det föreskrivna segmentet med alla tre pilarna, förlorar han ett liv och det är nästa spelares tur. Den sista spelaren som har liv kvar har vunnit.
Träffar i Double och Triple fält poängsätts precis som träffar i Single fält.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Variant H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 eller H21 representerar en spelares antal liv. Varje spelare har till en början ett antal liv (som ställts in) till förfogande. Displayen visar det segment (slumpmässig ordningsföljd), som spelaren måste träffa. Träffar spelaren det föreskrivna segmentet med sin första eller andra pil, kan han med sitt nästa kast bestämma segmentet för nästa spelare, annars väljs nästa spelares segment slumpmässigt. Missar spelaren det föreskrivna segmentet med alla tre pilarna, förlorar han ett liv och det är nästa spelares tur. Den sista spelaren som har liv kvar har vunnit. Träffar i Double och Triple fält poängsätts också.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Vid detta spel räknas poängen på varje pil per omgång (3 kast per spelare) till poängställningen vid spelets start ”noll”. Spelaren som först exakt når det i förväg inställda antalet poäng har vunnit.
För många poäng:
Om en spelare kaster fler poäng än som krävs för att exakt nå det bestämda antalet poäng, stryks denna omgång. Poängen sätts tillbaka på förra omgångens ställning.
Kasta tillbaka andra spelare på NOLL:
Når en spelare exakt samma resultat, som en annan spelare före honom redan har, sätts spelaren med det förra resultatet tillbaka på noll.
Exempel:
Poäng spelare 1: 20
Poäng spelare 2: 50
Poäng spelare 3: 30
Poäng spelare 4: 00
Spelare 4 ska kasta och träffar 20 med sitt första kast. Spelare 1 sätts därmed tillbaka på noll. Spelare 4 kastar med sin andra pil 10 och har totalt 30 poäng. Spelare 3 sätts därmed också tillbaka på noll. Med sin 3:e pil träffar spelare 4 siffran 1 och har nu totalt 31 poäng.

Felsökning

Ingen ström

Se till att adaptern är ansluten till elnätet och till darttavlan.

Inga resultat

Kontrollera om spelet befinner sig i läget „Inställningar" eller är pausat.
Kontrollera sedan om resultatfält eller funktionsknappar är klämda.

Klämda resultatfält eller funktionsknappar

Under transporten eller vid vanlig användning kan det hända att resultatfälten kläms och inget resultat visas. En signal hörs och det klämda området blinkar. Dra försiktigt ut pilar som fastnat eller skaka området lätt med fingret, så brukar det lösa sig. Spelet kan sedan fortsätta, resultaträkningen fortsätter där den avbröts.

Borttagning av brutna pilspetsar

Mjuka spetsar är visserligen säkra vid hantering, men de håller inte för evigt. Om en spets bryts av och fastnar i darttavlan, försök att dra ut den med lämplig tång. Om spetsen är så kort att den inte sticker ut från tavlan kan den skjutas in i öppningen i skivan. Den mjuka spetsen kan inte skada elektroniken bakom. Vi rekommenderar ändå att du använder en hel mjuk spets på en pil för detta. Skjut aldrig en kort avbruten spets genom darttavlan med ett metallföremål eftersom det kan leda till skador på skivan om den förs för långt in i darttavlan. Ju tyngre pilen är, desto större är risken att spetsen bryts av.

Strömsvängningar eller elektromagnetiska störningar

I extrema situationer, när massiva elektromagnetiska störningar föreligger kan elektroniken stängas av eller ge felaktiga resultat.
Exempel:
Vid våldsamma blixtar, extrema strömsvängningar, brist på spänning eller om darttavlan monteras för nära elektriska motorer eller mikrovågsugnar. För att återuppta normal användning ska nätkontakten dras ut i några sekunder och sedan sättas i igen. Då ska givetvis säkerställas att störningen är avhjälpt.

Underhåll, skötsel, förvaring

VIKTIGT! Före rengöring med en fuktig trasa måste du dra ut stickkontakten ur vägguttaget. Rengör endast darttavlan med en fuktig duk! Nätadaptern får inte komma i kontakt med fuktighet!

Vid flitigt bruk av produkten blir framsidan ofta smutsig av fingeravtryck. Rengör framsidan, knapparna och displayerna med en fuktig trasa.Vi rekommenderar vatten med en droppe diskmedel som lösningsmedel. Torka därefter med en torr, mjuk trasa. Om produkten inte ska användas på länge, täck över den med en duk för att skydda den från damm. Förvara den alltid torrt och rent i rumstemperatur.



Information om avfallshantering

Lämna in produkten och alla tillhörande komponenter till din kommunala miljöstation.
Beakta gällande föreskrifter. Kontakta din kommun om du är osäker på hur du ska återvinna produkten. Elektriska apparater ska inte kastas i hushållssoporna.

3 års garanti

Produkten har tillverkats med stor omsorg och med ständiga kontroller. Du erhåller tre års garanti på produkten. Garantitiden börjar från och med det datum du köpt produkten. Det är viktigt att du sparar kassakvittot.
Garantin gäller endast för material- och fabrikationsfel. Vid icke ändamålsenlig eller icke fackmässig användning förfaller garantin. Dina lagstadgade rättigheter, särskilt när det gäller garantianspråk begränsas inte av denna garanti.
Vid garantifall ber vi dig ringa vår gratis service-hotline eller maila oss. Vi kommer alltid att hjälpa dig personligen. Vid garantifall kan du efter överenskommelse med våra service-medarbetare skicka defekta delar ofrankerat till nedan nämnda service-adress. Du erhåller då omgående en ny eller en reparerad del tillbaka utan kostnad.
Garantiden förlängs inte på grund av reparationer, lagstadgade garantianspråk eller tillmötesgåenden. Detta gäller även för utbytta och reparerade delar.
Efter garantins utgång måste uppstående reparationer betalas.

IAN: 67074

Produkt-Hotline 00800-88080808 (må-fr 10 - 16, utan avgift)

Nils Grundstedt • Gröndalsvägen 161 • 11769 Stockholm
se@nws-service.com

www.nws-service.com

DK

Indholdsfortegnelse



Læs denne vejledning omhyggeligt igennem og opbevar denne til brug for senere spørgsmål. Giv ubetinget denne vejledning med ved videregivelse af produktet til tredjepart.

Leveringens omfang

1 x spil- og betjeningsvejledning
12 x skaft/12 x håndtag/12 x vinge
(hhv. 3 x in blå, grøn, rød og sort)
112 x soft-tips (spids)
1 x skruer & 1 x dyvel
1 x elektronisk dartboard
1 x adapter
1 x kaste linje

Tekniske data

Elektronisk dartboard

Model: DS-1435
Mål: 417 x 507 x 26 mm (bredde x højde x dybde)

tilslutningsværdier 9V DC ⎓ 300 mA
◇III = Beskyttelsesklasse III

Netadapter

Model: EU: YJS003A-0900300G
Indgang: 230V/50 Hz
Model: UK: YJS003A-0900300B
Udgang: 9V ⎓ 300mA

 = Beskyttelsesklasse II

Bestemmelsesmæssig anvendelse

Denne artikel er sportsudstyr og ikke egnet for børn under 14 år! Artiklen omfatter smådele, der kan sluges af børn og fordrer som sportsudstyr træfsikkerhed, koncentration såvel som store krav til motorikken. Artiklen er kun tænkt til privat brug indendørs og er ikke designet til erhvervsmæssig brug eller til udendørs brug. Denne artikel er udelukkende egnet til brug af darts med blød spids (soft-tip). Brug af darts med stålspids forårsager skader, der ikke kan repareres.

⚠ Sikkerhedshenvisninger

Fare for skader!

- Dette udstyr er ikke bestemt til at blive brugt af personer (herunder også børn) med begrænsede fy siske, sensoriske eller mentale evner eller manglende erfaring og/eller manglende viden, medmindre de er under opsyn af en person, der er ansvarlig for deres sikkerhed eller de modtog anvisninger fra denne, om hvordan udstyret skal bruges.
- Børn bør være under opsyn, for at sikre, at de ikke leger med udstyret.
- Kast og sigt ikke på personer eller dyr med dartpilene.
- Vær opmærksom på, at artiklen ved brugen befinder sig på et for personer muligst utilgængeligt sted hhv. opstilles et sådant sted.
- Må ikke fastgøres på døre!

Forebyggelse af materielle skader!

- Anvend udelukkende egnede originalspidser som til udskiftning for at undgå, at dartpilene preller af på dartskiven. Lange spidser kan ikke anbefales til elektroniske dartbrætter. De bøjer hurtigt eller knækker nemt af (Fjernelse af knækkede spidser fra dartbrættet – fejlsøgning, s. 75).
- Udsæt ikke artiklen for ekstreme vejrforhold eller temperaturer.
- Beskyt artiklen mod vand og fugt. Elektronikken kan blive beskadiget.

⚠ Sikkerhedshenvisninger adapter

OBS

Vigtige henvisninger til anvendelsen af netadapteren!

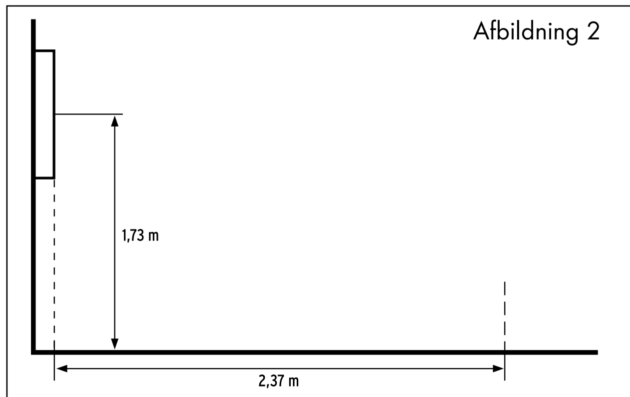
Henvisning: Apparatet bliver varmt ved normal drift.

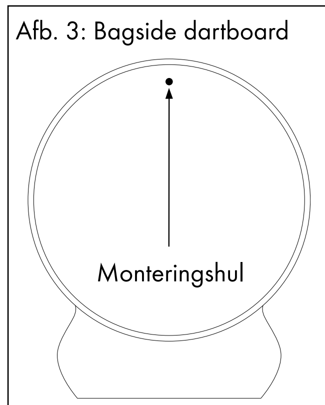
- Brug kun adapteren i forbindelse med dartboardet DS-1435.
- Anvendelse udelukkende med den medfølgende netadapter!
- Ved en defekt må der udelukkende anvendes originale reservedele til reparationen!
- Skil først netadapteren fra strømnettet, før du fjerner forbindelsen mellem netadapteren og dartboardet.
- Netadapteren er egnet til anvendelse inden døre. Hold den borte fra fugtighed.
- Tag ikke netadapteren i brug, hvis huset eller kablet på apparatet er beskadiget.
- Adskil apparatet fra strømnettet, hvis det ikke tages i brug i længere tid.
- Udgangsledningen må ikke kortsluttes.
- Denne transformers udvendige ledning kan ikke udskiftes; hvis ledning bliver beskadiget, bør transformeren kastes bort.

Monteringsvejledning

Montering af dartskiven (afbildning 2, 3)

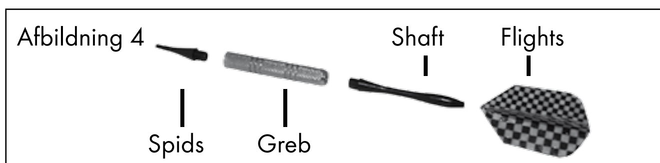
- Vælg et egnet sted med ca. 3 m fri plads.
- „Kaste linje" befinder sig i en afstand på 2,37 m fra dartbrættet. Fastgør dartbrættet sådan på væggen, at midten af Bull's Eye befinder sig i en højde på 1,73 m over gulvet.
- Marker et borehul på væggen med en blyant. Bor et hul på det markerede sted på væggen. Monter skruen vha. en passende dyvel og hæng efterfølgende dartskiven med fastgørelseshullet på skruen.





Montering af dartpilene (afbildning 4)

Skru spids og shaft på grebet som vist på afbildningen og stik de udfoldede flights i krydsslidsen.



Delenes navne og funktioner (afbildning 1)

1 Enkel / single: antal point som vist
2 Dobbelt / double: antal point x 2
3 Tredobbelt / triple: antal point x 3
4 Bull’s eye: den ydre ring tæller 25 point; den indre ring tæller 50 point
5 Fangring: kast på kanten, nul point
6 Funktionstaster: (se kapitlet funktionstaster, s. 63)
7 Resultatvisning: viser skiftevis mål / henvisning, træffere, resultat i alt, samt hvis tur det er til at spille nu.
8 Pil-indikator: Viser, hvor mange kast (pile) spilleren har tilbage
9 Scoretavle
10 Visninger til double in (DI), double out (DO) og til spillets count down
11 Adapterens stik
12 Dartholder

Dartskivens brug

Tænde og slukke

Varen er forsynet med en automatisk slukning.
For at tænde for varen, stikkes adapteren i en stikdåse og i dartskiven.
Hvis varen ikke bruges i mere end 10 minutter, bliver visningen og systemerne slukket automatisk (standby modus). Så længe adapteren er tilsluttet, „husker" varen resultaterne fra det sidste spil.
Når der trykkes på en vilkårlig funktionstaste, tændes der for varen igen. For at slukke helt for varen, trækkes stikket ud.

Funktionstaster (afbildning 1)

GAME

Tryk på denne taste for at vælge et spil. På venstre resultatvisning vises spillet (G01-27, se tabel 1; s. 65), på højre resultatvisning vises spillets første mulighed.

OPTION

Tryk på denne taste for at vælge forskellige muligheder indenfor et spil (se tabel 1; s. 65).

PLAYER - SCORE

Tryk på denne taste for at vælge antal spillere før spillets start.
Under et spil vises alle spilleres antal point ved tryk på tasten.
1x tryk viser spillere 1 og 2 (3 røde lys i venstre scoretavle), 2x tryk viser spillere 3 og 4 (6 røde lys i venstre scoretavle), 3x tryk viser spillere 5 og 6 (9 røde lys i venstre scoretavle), 4x tryk viser spillere 7 og 8 (12 røde lys i venstre scoretavle).

HANDICAP

Tryk på denne taste, for at vælge forskellige sværhedsgrader / muligheder for de forskellige spillere før spillets begyndelse.

Eksempel:

Du ønsker at spille spillet G01 med 3 spillere (alle forskellige handicap).
Tryk på tasten GAME så tit, til spillet G01 vises i venstre side af resultatvisningen.
Vælg 3 medspillere ved at trykke 1x på tasten PLAYER/SCORE.

Ved at trykke 2x på tasten HANDICAP, sætter du handicappet for spiller 3 fra 101 til 301.
Tryk efterfølgende 6x på tasten PLAYER/SCORE, for at komme til indstillingerne for spiller 1 (spillere 4-8 springes over). Tryk 1x på tasten HANDICAP for at skifte handicappet for spiller 1 fra 101 til 201. Tryk 1x på tasten PLAYER/SCORE, for at vælge spiller 2 og 5x på tasten HANDICAP, for at indstille handicappet for spiller 2 fra 101 til 601. Tryk på tasten START/NEXT, for at starte spillet.

ELIMINATE / TEAM

Tryk på denne taste for at indstille spillet i (2 mod 2, 3 mod 3, 4 mod 4) før spillets begyndelse. Under en spillers spil elimineres en spillers sidste kast vha. tryk på tasten.

CYBER MATCH

Tryk på denne taste, for at starte et spil mod en virtuel modstander. Den virtuelle modstanders spillestyrke indstilles vha. gentagne tryk på tasten (C1 = sværeste modstander - C5 = nemmeste modstander)

DOUBLE

Tryk på denne taste, for at indstille funktionen double in eller double out i spillet G01.
1x tryk: double in (rødt lys i venstre scoretavle, ⑩)
2x tryk: double out (rødt lys i venstre scoretavle, ⑩)
3x tryk: med double in, double out (to røde lys i venstre scoretavle, ⑩)
4x tryk: uden double in, double out (ingen røde lys)

START / NEXT

Tryk på denne taste for at starte et spil eller for at skifte til den næste spiller under et spil.

SOUND / VOLUME

Tryk på denne taste, for at indstille lydstyrken. Der er 7 trin mellem „SOUND/VOLUME slukket“ og den maksimale lydstyrke.

MISS

Tryk på denne taste for at reducere antallet af tilovers blevne pile, når dartskiven ikke blev ramt.

Spilliste og liste over sværhedsgrader (tabel 1)

NR.	SPIL	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Spillets forløb

Hver spiller kaster 3 pile pr. gennemgang.
De respektive spilleres gennemgange vises i de to resultatfelter.
De tre små prikker over pointtallene viser, hvor mange kast der er tilbage i gennemgangen.
Efter en gennemgangs afslutning stilles dartskiven automatisk på „Stop“. Gennem tryk på tasten START/NEXT i spillets løb vælges den næste spiller og fortsættes spillet.
Henvisning: Dartpilene fjernes lettest fra dartskiven ved at dreje dem let mod højre, mens de trækkes ud.

Spil

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

I dette spil fratrækkes hver dartpils pointtal pr. gennemgang (3 kast pr. spiller) fra (begyndelses-) scoret (f.eks. 301 eller 501 osv.). Den spiller, som først når ned på nul (det skal være nøjagtigt), vinder spillet.
Overkast:
Hvis en spiller kaster flere point end det er nødvendigt for at komme ned på nul, tælles gennemgangen ikke. Pointtallet stilles tilbage til, hvad det var før gennemgangen. For at gøre spillet mere krævende, er det muligt at bruge funktionstasten DOUBLE. Med denne funktion indstilles ekstra vanskeligheder for spillets begyndelse og slutning. Double In: spillet begynder først, når der kastes en double.
Inden da tælles pointene ikke. Double Out: for at afslutte spillet, skal spilleren stige ud med en double, som reducerer hans point eksakt til nul. Hvis der efter kastet bliver et 1-tal tilbage, så gælder det som overkastet. Double In/Out: spilleren skal starte og afslutte spillet med en double.

Dart finish-funktionen:

Når det nedspillede antal point når ned på 180, er det muligt at afslutte spillet i dette modul med tre pile. Dartskiven beregner dertil de nødvendige kast-resultater og viser disse særskilt for hver pil.
Når spilleren ikke rammer det viste mål for kastet, men stadig kan afslutte spillet med de resterende pile, beregner dartskiven på ny de nu nødvendige resultater for kastene. Enkelt, dobbelt eller triple vises med en markør foran tallene. Enkelt vises med en lav bjælke, f.eks. („_18“). Dobbelt vises med 2 bjælker („=18“). Triple med 3 bjælker („≡18“).
Enkelt bulls eye vises med værdien – „25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Ved dette spil spilles udelukkende med tallene fra 15 til 20 og med bulls eye. Den spiller, som først rammer alle segmenter tre gange, er vinderen. For at opnå dette, er det også tilladt at bruge double (det ramte tæller dobbelt) og triple (det ramte tæller tredobbelt). Mulighed 000: spilleren kan ramme segmenterne 15, 16, 17, 18,19, 20 og bulls eye i vilkårlig rækkefølge.
Mulighed 020: spilleren skal ramme segmenterne i følgende rækkefølge :
20, 19, 18, 17, 16, 15 og efterfølgende bulls eye
Mulighed 025: spilleren skal ramme segmenterne i rækkefølgen:
Bulls eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – kun for to spillere)
Også i dette spil tælles udelukkende segmenterne 15 - 20 og bulls eye. Spillet består af to runder. I den første runde forsøger den ene spiller at lukke segmenterne (ved at ramme dem tre gange). Den anden spiller forsøger at ramme de endnu ikke lukkede segmenter så tit som muligt, for at samle point. Så snart et segment er lukket, kan den anden spiller ikke længere opnå point i det. Når spiller 1 har lukket alle segmenter, er runde 1 afsluttet. Nu begynder runde to, hvor spillerne bytter roller. Spiller to forsøger at lukke alle segmenter hurtigst muligt og spiller 1 forsøger at samle flest mulig point. Spillet ender, når spiller 2 har lukket alle segmenter. Spilleren med det højeste antal point vinder.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Også ved Score Cricket beregnes kun segmenterne 15-20 samt bulls eye.
E00 – segmenterne må rammes i vilkårlig rækkefølge
E20 – spilleren skal ramme segmenterne i rækkefølgen 20 – 15, efterfulgt af bulls eye
E25 – den rækkefølge, som segmenterne skal rammes i, er: bulls eye og efterfølgende 15 – 20
Hvert segment er „åbent", når det har været ramt af en spiller tre gange. Når et segment er blevet ramt tre gange af alle spillere, er det „lukket". Den spiller, som har „åbnet", et bestemt tal, „ejer" dette tal og fortsætter med at samle point ved dette tal, indtil alle spillere har ramt det tre gange og segmentet derved lukkes. Når alle segmenter er lukkede, vinder spilleren med det højeste antal point.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Også ved Cut Throat Cricket beregnes kun segmenterne 15-20 samt bulls eye.
C00 – segmenterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge
C20 – spilleren skal ramme segmenterne i rækkefølgen 20 – 15, efterfulgt af bulls eye
C25 – rækkefølgen, hvori segmenterne skal rammes er:
Bulls eye og efterfølgende 15 – 20
Når et segment er blevet ramt tre gange, er det „åbent" og der kan samles point i det, indtil alle spillere har ramt segmentet tre gange. De point, som en spiller kaster, regnes medspillerne til gode. Målet er at lade medspillerne få flest mulige point. Når alle spillere har lukket alle segmenter, vinder spilleren med det laveste antal point.
Derfor er det her den bedste strategi at lukke alle tal hurtigst muligt, for at forhindre modstanderne i at give en point. Samtidig bevarer man chancen for at belaste de andre spillere med point.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Også ved Double Score Cricket beregnes kun segmenterne 15-20, samt bulls eye.
d00 – segmenterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge
d20 – spilleren skal ramme segmenterne i rækkefølgen 20 – 15 efterfulgt af bulls eye
d25 – rækkefølgen, hvori segmenterne skal rammes er: Bulls eye efterfulgt af 15 – 20.
Spillet svarer til „Score Cricket", bortset fra, at hver spiller først skal ramme hver dobbelt zones segment, før alle andre hit tælles.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

I Shove-a-penny Cricket tælles ligeledes kun segmenterne 15-20, samt bulls eye.
P00 – segmenterne kan rammes i vilkårlig rækkefølge
P20 – spilleren skal ramme segmenterne i rækkefølgen 20 – 15 og efterfølgende bulls eye
P25 – rækkefølgen, hvori segmenterne skal rammes er: bulls eye efterfulgt af 15 – 20.
Spillets mål er at enhver spiller fylder alle tre bjælker i segmenterne. Hvis spilleren lukker segmenter i en runde med træffere i dobbelt- eller tredobbelætzonen, og der dermed tildeles flere end tre gange får modspilleren tilskrevet bjælkerne. I den næste runde er dette segment lukket for spilleren og modspilleren tildeles ingen videre bjælker.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
Ved dette spil må du ramme følgende segmenter:
Mulighed 5: segmenter 1-5
Mulighed 10: segmenter 1-10
Mulighed 15: segmenter 1-15
Mulighed 20: segmenter 1-20
Spilleren skal ramme de segmenter, som vises af apparatet. Når segmentet er blevet ramt, vises det næste segment og apparatet ytrer et „Yes“ eller „No“. Den spiller, som først rammer alle segmenter, vinder.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
I dette spil er kun dobbeltzonerne for følgende segmenter gældende:
Mulighed 205: segmenter 1-5
Mulighed 210: segmenter 1-10
Mulighed 215: segmenter 1-15
Mulighed 220: segmenter 1-20
Spilleren skal ramme de af apparatet viste segmenter i dobbeltzonen. Når segmentet er blevet ramt, vises det næste segment og apparatet ytrer et „Yes“ eller „No“. Den spiller, som først rammer alle segmenter, vinder.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
I dette spil er kun tredobbeltzonerne for følgende segmenter gældende:
Mulighed 305: segmenter 1-5
Mulighed 310: segmenter 1-10
Mulighed 315: segmenter 1-15
Mulighed 320: segmenter 1-20
Spilleren skal ramme de af apparatet viste segmenter i den tredobbelte zone. Når segmentet er blevet ramt, vises det næste segment og apparatet ytrer et „Yes“ eller „No“. Den spiller, som først rammer alle segmenter, vinder.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Mulighed: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 eller 21 repræsenterer antallet af en spillers liv.
Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. Apparatet udgiver i spillets begyndelse et antal point for den første spiller på displayet. Spilleren skal nu forsøge med sine tre kast at opnå eller overskride det respektive antal point. Hvis dette ikke lykkes, mister spilleren et liv. Den efterfølgende spiller skal forsøge at opnå et højere antal point end den foregående spiller. Hvis dette ikke lykkes, mister vedkommende et livspoint. En sletning af de viste point med „Start"-tasten eller tre fejlkast, resulterer i at et livspoint fratrækkes. Når en spiller ikke længere har flere livspoint, går vedkommende ud af spillet. Den spiller, som sidst har livspoint til rådighed, vinder

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Mulighed: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 eller U021 repræsenterer antallet af en spillers liv.
Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. Apparatet udgiver i spillets begyndelse et antal point for den første spiller på displayet. Spilleren skal nu forsøge med sine tre kast at opnå eller underskride det respektive antal point. Hvis dette ikke lykkes, mister spilleren et liv. Pointtallet 0 fører også til at et livspoint trækkes fra. Den efterfølgende spiller skal forsøge at opnå et lavere antal point end den foregående spiller. Hvis dette ikke lykkes, mister vedkommende et livspoint. En sletning af de viste point med „Start"-tasten eller tre fejlkast, resulterer i at et livspoint fratrækkes. Når „Eliminate/Team"- tasten trykkes, sletter apparatet pointene og 60 point lægges til. Når der trykkes på „Miss"-tasten, adderer apparatet ligeledes 60 point. Når en spiller ikke længere har flere livspoint, går vedkommende ud af spillet. Den spiller, som sidst har livspoint til rådighed, vinder.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Du kan vælge følgende score: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Ved dette spil tælles pointtallene fra hver rammende pil. Den spiller, som først opnår eller overskrider det forinden valgte antal point, vinder.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Mulighed: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 fastlægger antal runder. Hver spiller må kaste tre pile pr. Runde. Mål for dette spil er det at opnå det højeste totale resultat. Den spiller, som efter det fastlagte antal runder har det højeste totale antal point, vinder.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Mulighed: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 eller -21) repræsenterer antallet af en spillers liv. Tilfældet bestemmer, hvilket segment der vises på displayet og som skal rammes indenfor 10 sekunder, hvorefter en evt. rammende pil ikke længere tæller. Så snart et gyldigt segment rammes indenfor tiden, fratrækkes et liv. Den spiller, der som den første ikke har flere liv tilbage, vinder.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Mulighed: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repræsenterer antallet af en spillers liv. Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. Så snart spillet begynder, vises „SEL" (selektere) i displayet. Spilleren skal nu vælge sit pointsegment ved at kaste mod dartskiven. Det først ramte segment fastlægges som pointsegment. Derefter trykkes tasten „Next" og den næste spiller kan vælge sit pointsegment. Så snart alle spillere har valgt deres pointsegment, begynder spillet. Først efter en spiller har ramt sit pointsegment, kan han blive „Killer". Så snart en spiller, som er blevet „Killer", rammer en anden spillers pointsegment, mister denne et liv. Hvis en spiller, som har status af „Killer", rammer sit eget pointsegment, bortfalder hans „Killer"-status og han mister et livspoint. For at blive „Killer" igen, skal spilleren ramme sit oprindelige pointsegment. Vinder bliver den sidste spiller med livspoint.
Killer-status markeres med „I-„ i displayet.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Mulighed: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repræsenterer antallet af en spillers liv. Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. Så snart spillet begynder, vises „SEL" (selektere) i displayet. Som ved spillet „Killer" kan spillerne nu vælge deres respektive pointsegment. En spiller kan først blive „Killer" efter at han har ramt sit pointsegment i dobbeltringen. Så snart en spiller, som er blevet „Killer", rammer en anden spillers pointsegment, mister denne et liv. Hvis en spiller, som har status af „Killer", rammer sit eget pointsegment, bortfalder hans „Killer"-status og han mister et livspoint. For at blive „Killer" igen, skal spilleren ramme dobbeltzonen af sit oprindelige pointsegment. Vinder bliver den sidste spiller med livspoint. Killer-status markeres med „I-„ i displayet.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Mulighed: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repræsenterer antallet af en spillers liv. Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. Så snart spillet begynder, vises „SEL" (selektere) i displayet. Som ved spillet „Killer" kan spillerne nu vælge deres respektive pointsegment. En spiller kan først blive „Killer" efter at han har ramt sit pointsegment i tredobbeltringen. Så snart en spiller, som er blevet „Killer", rammer en anden spillers pointsegment, mister denne et liv. Hvis en spiller, som har status af „Killer", rammer sit eget pointsegment, bortfalder hans „Killer"-status og han mister et livspoint. For at blive „Killer" igen, skal spilleren ramme tredobbeltzonen af sit oprindelige pointsegment. Vinder bliver den sidste spiller med livspoint.
Killer statussen vises i displayet med „I-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)
Spillets mål er, i hver runde at sænke det forud indstillede resultat på 51, 61, 71, 81 eller 91. For at opnå et resultat, skal hver rundes totale antal point kunne deles med 5. Når en spiller f.eks. i en runde opnår 20 point, så er resultatet 4 (20÷5=4). Hvert runderesultat, som ikke kan deles med 5, medregnes ikke. Hvis en af de 3 pile ikke rammer, regnes den som resultatløs. Den første spiller, som først når det valgte antal point eller overskrider det, vinder.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)
Mulighed 1: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 1 – 20 og til sidst bulls eye.
Mulighed 5: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 5 – 20 og til sidst bulls eye.
Mulighed 10: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 10 – 20 og til sidst bulls eye.
Mulighed 15: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 15 – 20 og til sidst bulls eye.
Kun hits i den rigtige rækkefølge tælles. Spillerne har kun en chance for at ramme det respektive segment. Hvis et tal ikke rammes, gives ingen point og spillet fortsætter med det næste tal. Vinder er den spiller, som har samlet flest point.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)
Option 201 : Segmenterne skal rammes i rækkefølgen fra 1 – 20 i dobbeltzonen og derefter skal Bullseye rammes.
Option 205 : Segmenterne skal rammes i rækkefølgen fra 5 – 20 i dobbeltzonen og derefter skal Bullseye rammes.
Option 210 : Segmenterne skal rammes i rækkefølgen fra 10 – 20 i dobbeltzonen og derefter skal Bullseye rammes.
Option 215 : Segmenterne skal rammes i rækkefølgen fra 15 – 20 i dobbeltzonen og derefter skal Bullseye rammes.
Spillet spilles på samme måde som Shanghai G20, hvorved udelukkende træffere i dobbeltzonen af det tilsvarende segment tæller. Træffere i den enkelte zone eller i tredobbeltzonen tælles ikke med. Spilleren med det højeste antal point vinder.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)
Mulighed 301: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 1 – 20 i den tredobbelte zone.
Mulighed 305: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 5 – 20 i den tredobbelte zone.
Mulighed 310: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 10 – 20 i den tredobbelte zone.
Mulighed 315: Segmenterne skal rammes i rækkefølgen 15 – 20 i den tredobbelte zone.
Også dette spil fungerer som Shanghai G20, hvor udelukkende hits i det respektive segments tredobbelte zone tælles. Hits i den enkelte eller den dobbelte zone tælles ikke. Vinder er spilleren med det højeste antal point.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
Spillerne kaster efter hinanden i runder på målfelterne for tallene 1-18 og skal ramme disse. (Runde 1 = der kastes efter målfeltet for tallet 1, Runde 2 = der kastes efter målfeltet for tallet 2 osv.) Spillets mål er at få så få point som muligt pr. runde.
Beregning af hit:
Triple = 1 point (bedste beregning, det er automatisk næste spillers tur)
Double = 2 point
Single = 3 point
Intet hit i det forud bestemte målfelt = 5 point
Pr. målfelt har spilleren 3 kast til sin rådighed.
Hvis en spiller skulle være tilfreds med en kastet double i det første kast, så kan han efterfølgende straks give spillet videre til den næste spiller og får 2 point for det respektive målfelt.
Hvis en spiller med sit første kast rammer single for det målfelt, der skal rammes, får han 3 point. Han kan beslutte sig for at give spilleret videre til den næste spiller eller gøre krav på sit næste kast. Hvis han ikke rammer målfeltet, stiger hans pointtal fra 3 til 5. Hvis han i andet kast forbedrer sig til double, falder hans pointtal fra 3 til 2 og han kan igen vælge at stoppe eller han kan i tredje kast forsøge at forbedre sig (eller blive dårligere igen).
Den spiller, som overskrider det valgte antal point, går ud af spillet. Vinder er den, som står tilbage som sidste spiller eller som efter 18 målfelter har det laveste pointtal.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)
Det er spillets mål at ramme den segmentfølge, som vises i displayet. Vælg mellem spillemulighederne „132“, „141“, „168“ eller „189“.
Ved mulighed 132 skal segmentfølgen 15, 4, 8, 14 og 3 rammes.
Ved mulighed 141 skal segmentfølgen 17, 13, 9, 7 og 1 rammes.
Ved mulighed 168 skal segmentfølgen 20, 16, 12, 6 og 2 rammes.
Ved mulighed 189 skal segmentfølgen 19, 10, 18, 5 og 11 rammes.
Hvert segment skal rammes tre gange, før displayvisningen skifter til næste segment. At ramme i det enkelte segment tæller enkelt, i dobbeltzonen dobbelt og i tredobbeltzonen tredobbelt. Den spiller, som har ramt alle segmenter tre gange, har vundet.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Mulighederne 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 eller 21 repræsenterer en spillers antal liv. Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. I displayet vises det segment, som spilleren skal ramme (tilfældig rækkefølge) Hvis han med sin første eller anden pil rammer det forudbestemte segment, kan han med sit næste kast bestemme det segment, der skal rammes af den næste spiller, ellers findes målsegmentet for den næste spiller på tilfældig vis. Hvis spilleren ikke rammer det forudbestemte segment med sine tre pile, så mister han et liv og det er den næste spillers tur. Vinder er den sidste spiller, som har livspoint tilbage. Hit i double eller triple feltet tælles som hits i single feltet.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Mulighed H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 eller H21 repræsenterer en spillers antal liv. Hver spiller har til at begynde med det indstillede antal liv til rådighed. I displayet vises det segment, som spilleren skal ramme (tilfældig rækkefølge) Hvis han med sin første eller anden pil rammer det forudbestemte segment, kan han med sit næste kast bestemme det segment, der skal rammes af den næste spiller, ellers findes målsegmentet for den næste spiller på tilfældig vis. Hvis spilleren ikke rammer det forudbestemte segment med sine tre pile, så mister han et liv og det er den næste spillers tur. Vinder er den sidste spiller, som har livspoint tilbage. Hit i double eller triple feltet tælles som hits.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
I dette spil tælles antal point for hver pil pr. gennemgang (3 kast pr. spiller) til startpointenes „Nul".
Den spiller, som først kaster det forud indstillede nøjagtige antal score, vinder spillet.
Overkast:
Når en spiller opnår flere point end det var nødvendigt for at nå det præcise antal score, tælles gennemgangen ikke med. Pointtallet stilles igen tilbage til, hvad det var før gennemgangen.
Kaste andre spiller tilbage til NUL:
Hvis en spiller opnår nøjagtig det resultat, som en anden spiller havde før ham, så sættes den tidligere spillers score tilbage på nul.
Eksempel:
Pointtal spiller 1: 20
Pointtal spiller 2: 50
Pointtal spiller 3: 30
Pointtal Spiller 4: 00
Det er spiller 4's tur og med sin første pil rammer han 20. Dermed flyttes spiller 1 tilbage til nul. Spiller 4 kaster 10 med sin anden pil og har et totalt antal point på 30. Dermed stilles spiller 3 også tilbage på nul. Med sit tredje kast rammer spiller 4 på 1 og har nu et totalt antal point på 31.

Fejlsøgning

Ingen ström

Se till att adaptern är ansluten till elnätet och till darttavlan.

Inga resultat

Kontrollera om spelet befinner sig i läget „Inställningar" eller är pausat.
Kontrollera sedan om resultatfält eller funktionsknappar är klämda.

Klämda resultatfält eller funktionsknappar

Under transporten eller vid vanlig användning kan det hända att resultatfälten kläms och inget resultat visas. En signal hörs och det klämda området blinkar. Dra försiktigt ut pilar som fastnat eller skaka området lätt med fingret, så brukar det lösa sig. Spelet kan sedan fortsätta, resultaträkningen fortsätter där den avbröts.

Borttagning av brutna pilspetsar

Mjuka spetsar är visserligen säkra vid hantering, men de håller inte för evigt. Om en spets bryts av och fastnar i darttavlan, försök att dra ut den med lämplig tång. Om spetsen är så kort att den inte sticker ut från tavlan kan den skjutas in i öppningen i skivan. Den mjuka spetsen kan inte skada elektroniken bakom. Vi rekommenderar ändå att du använder en hel mjuk spets på en pil för detta. Skjut aldrig en kort avbruten spets genom darttavlan med ett metallföremål eftersom det kan leda till skador på skivan om den förs för långt in i darttavlan. Ju tyngre pilen är, desto större är risken att spetsen bryts av.

Strömsvängningar eller elektromagnetiska störningar

I extrema situationer, när massiva elektromagnetiska störningar föreligger kan elektroniken stängas av eller ge felaktiga resultat.
Exempel:
Vid våldsamma blixtar, extrema strömsvängningar, brist på spänning eller om darttavlan monteras för nära elektriska motorer eller mikrovågsugnar. För att återuppta normal användning ska nätkontakten dras ut i några sekunder och sedan sättas i igen. Då ska givetvis säkerställas att störningen är avhjälpt.

Vedligeholdelse, pleje, opbevaring

VIGTIGT! Før rengøringen med en fugtig klud trækkes stikket ud af stikdåsen. Rengør kun dartskiven med en fugtig klud! Adapteren må ikke komme i kontakt med fugt!

Vid flitigt bruk av produkten blir framsidan ofta smutsig av fingeravtryck. Rengör framsidan, knapparna och displayerna med en fuktig trasa.Vi rekommenderar vatten med en droppe diskmedel som lösningsmedel. Torka därefter med en torr, mjuk trasa. Om produkten inte ska användas på länge, täck över den med en duk för att skydda den från damm. Förvara den alltid torrt och rent i rumstemperatur.



Henvisninger vedrørende bortskafningen

Lämna in produkten och alla tillhörande komponenter till din kommunala miljöstation.
Beakta gällande föreskrifter. Kontakta din kommun om du är osäker på hur du ska återvinna produkten. Elektriska apparater ska inte kastas i hushållssoporna.

3 års garanti

Produktet er fremstillet med største omhu og under vedvarende kontrol. Der består tre års garanti for dette produkt fra købsdatoen. Opbevar venligst kassebonen. Garantien gælder kun for materiale- og fabrikationsfejl, og bortfalder ved misbrug eller uhensigtsmæssig anvendelse. Dine lovmæssige rettigheder, særligt vedrørende garantien bliver ikke begrænset af producentens frivillige garanti. Skulle du få brug for at gøre brug af garantien, bedes du henvende dig til os igennem den gratis servicehotline eller per e-mail. Vi rådgiver dig altid gerne personligt. I tilfælde af garantikrav kan defekte dele sendes ufrankeret til den opførte serviceadresse efter aftale med vores service-medarbejdere. Du vil derefter straks modtage en ny eller en repareret del retur uden videre omkostninger for dig. Garantiperioden forlænges ikke ved reparationer under garantien, ej heller under den lovmæssige garanti eller ved kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.
Efter udløb af garantien er forekomne reparationer forbundet med omkostninger for kunden.

IAN: 67074

Produkt-hotline 00800-88080808 (man-fre kl. 10 - 16, gratis)

SEATAINERS A/S • Park Allé 350C • DK-2605 Brøndby
dk@nws-service.com

www.nws-service.com

DE AT CH

Inhaltsverzeichnis



Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese für spätere Rückfragen auf. Geben Sie diese Anleitung bei Weitergabe des Produktes an Dritte unbedingt mit.

Lieferumfang

1 x Spiel- und Bedienungsanleitung
12 x Schaft/12 x Griff/12 x Flügel
(je 3 x in Blau, Grün, Rot und Schwarz)
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Schraube & 1 x Dübel
1 x Elektronische Dartscheibe
1 x Netzadapter
1 x Abwurflinie

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-1435
Maße: ca. 417 x 507 x 26 mm (B x H x T)
Anschlusswerte: 9V DC ⎓ 300 mA
⟨III⟩ = Schutzklasse III

Netzadapter

Modell: EU: YJS003A-0900300G
Modell: UK: YJS003A-0900300B
Eingang: 230V/50 Hz
Ausgang: 9V ⎓ 300mA
⧈ = Schutzklasse II

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!
Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.
Der Artikel ist nur für privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.
Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden.

⚠ Sicherheitshinweise

Verletzungsgefahr!

- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!

Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche, S. 93).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

⚠ Sicherheitshinweise Netzadapter

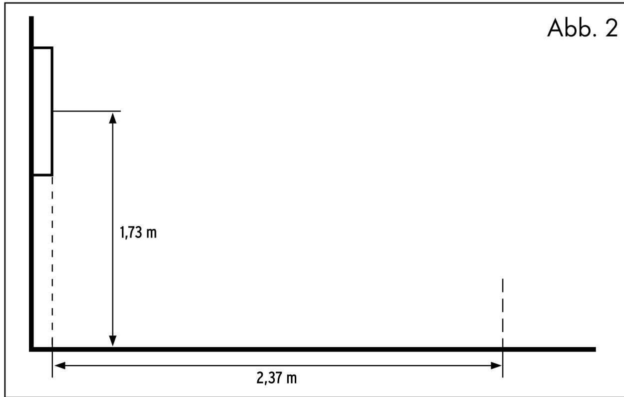
ACHTUNG!
Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!
Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

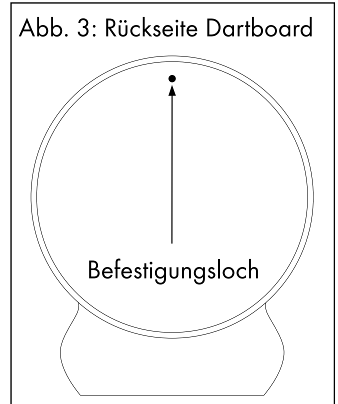
- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DS-1435.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich original Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn Sie es über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abbildungen 2 und 3)

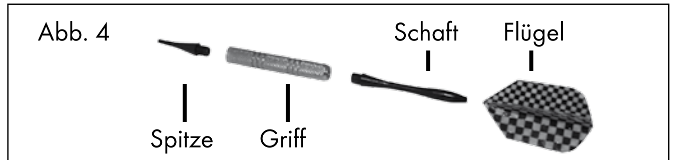
- Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
- Die „Abwurflinie“ befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
- Markieren Sie entsprechend ein Bohrloch mit einem Bleistift an der Wand. Bohren Sie ein Loch an der markierten Wandstelle. Montieren Sie die Schraube mithilfe des passenden Dübels und hängen Sie das Dartboard anschließend mit dem Befestigungsloch auf die Schraube.





Montage der Darts (Abb. 4)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.



Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. 1)

1 Einfach / Single: Punktzahl wie angezeigt
2 Doppel / Double: Punktzahl x 2
3 Dreifach / Triple: Punktzahl x 3
4 Bullseye: Außenring zählt 25 Punkte; Innenring zählt 50 Punkte
5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
6 Funktionstasten: (siehe Kapitel Funktionstasten, S. 81-82)
7 Ergebnisanzeige: Zeigt im Wechsel Ziel / Hinweis, Treffer, Gesamtzählergebnis an, sowie welcher Spieler an der Reihe ist.
8 Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe (Pfeile) des Spielers noch übrig sind.
9 Score Board
10 Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und für das Spiel Count Down
11 Anschlussstecker für Netzadapter
12 Darthalter

Bedienung des Dartboards

Ein-/Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen.
Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Steckdose und Dartboard.
Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby-Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert“ sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein. Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

Funktionstasten (Abb. 1)

GAME

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel auszusuchen. Auf der linken Ergebnisanzeige wird das Spiel angezeigt (G01-27, siehe Tabelle 1; S. 83), auf der rechten Ergebnisanzeige wird die erste Option des Spiels angezeigt.

OPTION

Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Optionen innenhalb eines Spiels auszuwählen
(siehe Tabelle 1; S. 83).

PLAYER - SCORE

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.
Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste die Punktzahl aller Spieler angezeigt.
1x drücken zeigt Spieler 1 und 2 (3 rote Leuchten im linken Score Board), 2x drücken zeigt Spieler 3 und 4 (6 rote Leuchten im linken Score Board), 3x drücken zeigt Spieler 5 und 6 (9 rote Leuchten im linken Score Board), 4x drücken zeigt Spieler 7 und 8 (12 rote Leuchten im linken Score Board).

HANDICAP

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen / Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

Beispiel:

Sie wollen das Spiel G01 mit 3 Spielern (mit unterschiedlichem Handicap) spielen.

Drücken Sie die Taste GAME so oft, bis das Spiel G01 auf der linken Ergebnisanzeige angezeigt ist.

Wählen Sie durch 1x Drücken der Taste PLAYER/SCORE 3 Mitspieler aus.

Durch 2x Drücken der Taste HANDICAP setzen Sie das Handicap für Spieler 3 von 101 auf 301. Drücken Sie anschließend 6x die Taste PLAYER/SCORE, um zu den Einstellungen für Spieler 1 zu gelangen (Spieler 4-8 werden übergangen). Drücken Sie 1x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 1 von 101 auf 201 zu setzen. Drücken Sie 1x die Taste PLAYER/SCORE, um Spieler 2 auszuwählen und 5x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 2 von 101 auf 601 zu setzen. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um das Spiel zu beginnen.

ELIMINATE / TEAM

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart das Spielen in Teams einzustellen (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4). Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

CYBER MATCH

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

DOUBLE

Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Double in oder Double out beim Spiel G01 einzustellen.
1x drücken: Double in (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
2x drücken: Double out (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
3x drücken: mit Double in, Double out (zwei rote Leuchten im linken Score Board, ⑩)
4x drücken: ohne Double in, Double out (keine roten Leuchten)

START / NEXT

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu starten oder während eines Spiels zum nächsten Spieler zu wechseln.

SOUND / VOLUME

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke einzustellen. Es gibt 7 Stufen zwischen „SOUND/VOLUME aus“ und maximaler Lautstärke.

MISS

Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übriggebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1)

NR.	SPIEL	HANDICAP	OPTIONEN
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Spielablauf

Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang.
Die Durchgänge der jeweiligen Spieler werden in den beiden Ergebnisfeldern angezeigt.
Die drei kleinen Punkte über dem Punktestand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben. Nach dem Beenden eines Durchgangs wird das Dartboard automatisch auf „Halt“ eingestellt. Durch Drücken der Taste START/NEXT während des Spiels wird der nächste Spieler ausgewählt und das Spiel fortgesetzt.
Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus dem Board, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.

Spiele

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z.B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf null erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Um das Spiel noch anspruchsvoller zu gestalten, kann die Funktionstaste DOUBLE verwendet werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeiten für den Anfang und das Ende des Spiels eingestellt. Double In: Das Spiel startet erst, wenn ein Double geworfen wird. Davor werden die Punktzahlen nicht gewertet. Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler mit einem Double aussteigen, das die Punktzahl exakt auf null reduziert. Bleibt nach dem Wurf eine 1 als Rest, gilt dies als überworfen. Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Double starten und auch beenden.

Die Dart Finish-Funktion:
Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 180 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Einfach, Doppel oder Triple wird mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. („_18“). Doppel wird mit 2 Balken angezeigt („=18“). Triple mit 3 Balken („≡18“).
Einfach Bullseye wird angezeigt mit dem Wert – „25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Bei diesem Spiel wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bullseye gespielt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Um dies zu erreichen, darf auch mit Double (Treffer zählt doppelt) und Triple (Treffer zählt dreifach) gearbeitet werden.
Option 000: der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bulleseye in beliebiger Reihenfolge treffen.
Option 020: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen:
20, 19, 18, 17, 16, 15 und anschließend Bulleseye
Option 025: der Spieler muss die Segmente in dieser Reihenfolge treffen:
Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – nur für zwei Spieler)
Auch bei diesem Spiel werden nur die Segmente 15 - 20 und das Bulleseye gewertet. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der eine Spieler, die Segmente zu schließen (durch dreimaliges Treffen). Der andere Spieler versucht, die noch nicht geschlossenen Segmente so oft wie möglich zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler hier keine Punkte mehr erreichen. Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen wurden, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde 2, bei der die Spieler ihre Rollen tauschen. Spieler 2 versucht, alle Segmente schnellstmöglich zu schließen, und Spieler 1 versucht, Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Auch beim Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
E00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
E20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
E25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Jedes Segment ist „offen“, wenn es dreimal von einem Spieler getroffen wurde. Wenn ein Segment von **allen** Spielern dreimal getroffen wurde, ist es „geschlossen“. Der Spieler, der eine bestimmte Zahl „öffnet“, ist im „Besitz“ der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese dreimal getroffen haben und sich das Segment dadurch schließt. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
C00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
C20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
C25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen
Nach dreimaligem Treffen eines Segmentes ist dieses „offen" und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den Mitspielern angerechnet. Ziel ist es, den Mitspielern möglichst viele Punkte zuzuspielen. Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.
Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um Gegner daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen. Gleichzeitig bewahrt man sich die Chance, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Auch beim Double Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
d00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
d20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
d25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen. Das Spiel entspricht dem „Score Cricket", außer, dass jeder Spieler zuerst die Doppelzone jedes Segments treffen muss, bevor alle weiteren Treffer zählen.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Beim Shove-a-penny Cricket werden ebenfalls nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
P00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
P20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
P25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Ziel des Spiels ist es für jeden Spieler, alle drei Balken der Segmente zu füllen. Wenn der Spieler das Segment in einer Runde mit Treffer in die Doppel- oder Dreifachzone schließt, und es somit öfter als dreimal gewertet wird, bekommt der Gegenspieler die Balken gutgeschrieben. In der nächsten Runde wäre dieses Segment für den Spieler geschlossen und der Gegenspieler bekommt keine weiteren Balken.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
Bei diesem Spiel dürfen Sie folgende Segmente treffen:
Option 5: Segmente 1 - 5
Option 10: Segmente 1 - 10
Option 15: Segmente 1 - 15
Option 20: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
Bei diesem Spiel sind nur die Doppelzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 205: Segmente 1 - 5
Option 210: Segmente 1 - 10
Option 215: Segmente 1 - 15
Option 220: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Doppelzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
Bei diesem Spiel sind nur die Dreifachzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 305: Segmente 1 - 5
Option 310: Segmente 1 - 10
Option 315: Segmente 1 - 15
Option 320: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Dreifachzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu erreichen oder zu überschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die darauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine höhere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler, zu erreichen. Sollte dies nicht gelingen, verlieren Sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe führen zu einem Lebenspunktabzug. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 oder U021 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.
Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu unterschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die Punktezahl 0 resultiert auch in einem Lebenspunktabzug. Die da-rauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine niedrigere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler zu erreichen, ansonsten verlieren sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe bewirken einen Lebenspunktabzug. Beim Drücken der „Eliminate/ Team"- Taste löscht das Gerät den Punktestand und es werden 60 Punkte addiert. Beim Drücken der „Miss"-Taste addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Sie können die folgenden Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Bei diesem Spiel wird die Punktezahl von jedem getroffenen Pfeil gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktezahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 legt die Rundenanzahl fest. Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Der Spieler, der nach Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht hat, gewinnt.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21) repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Per Zufall wird auf dem Display ein Segment angezeigt, dass innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden muss, da ein etwaiger Treffer sonst nicht gewertet wird. Sobald ein gültiges Segment innerhalb der Zeit getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Lebenspunkte mehr übrig hat.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Der Spieler kann nun sein Punktesegment auswählen, indem er auf die Dartscheibe wirft. Das erste getroffene Segment wird als Punktesegment festgelegt. Danach die Taste „Next" drücken und der nächste Spieler kann sein Punktesegment auswählen. Sobald alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler sein ursprüngliches Punktesegment treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „I-„ angezeigt.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Doppelring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „I-„ angezeigt.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen.

Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Dreifachring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Dreifachzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „I-„ angezeigt.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 (20÷5=4). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 5: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 10: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 15: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Es zählen nur Treffer in der korrekten Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine einmalige Chance, das jeweilige Segment zu treffen. Wenn eine Zahl verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 205: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 210: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 215: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Das Spiel läuft genauso ab, wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Doppelzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Dreifachzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)
Option 301: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 305: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 310: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 315: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Auch dieses Spiel funktioniert wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Dreifachzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Doppelzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
Die Spieler werfen nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1 - 18 und müssen diese treffen. (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.) Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.
Trefferwertungen:
Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)
Double = 2 Punkte
Single = 3 Punkte
Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte
Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.
Sollte der Spieler mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, kann er anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhält für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.
Sollte der Spieler mit seinem ersten Wurf einen Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhält er 3 Punkte. Er kann sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben, oder seinen zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn er das zu treffende Zielfeld verfehlt, steigt seine Punktezahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessert er sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt seine Punktezahl von 3 auf 2 und er steht erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. hat im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern).
Der Spieler, der den per Option ausgewählten Punktestand überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus.
Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)
Ziel des Spiels ist, die im Display angezeigte Segmentfolge zu treffen. Wählen Sie zwischen den Spieloptionen „132“, „141“, „168“ oder „189“.
Bei Option 132 muss die Segmentfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.
Bei Option 141 muss die Segmentfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.
Bei Option 168 muss die Segmentfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.
Bei Option 189 muss die Segmentfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.
Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor die Displayanzeige zum nächsten Segment wechselt. Das Treffen im einfachen Segment zählt einfach, in der Doppelzone zweifach und in der Dreifachzone dreifach. Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer in Double und Triple Feldern werden wie Treffer im Single Feld gewertet.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer im Double und Triple Feld werden mit double und triple gewertet.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) zu dem Anfangsspielstand „Null" hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst exakt die vorab eingestellte Zielpunktzahl erwirft, gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Erreichen der Zielpunktzahl erforderlich war überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.
Andere Spieler auf NULL zurückwerfen:
Erreicht ein Spieler exakt das Ergebnis, das ein anderer Spieler vor ihm bereits hat, wird der Spieler mit dem diesem Ergebnis auf null zurückgesetzt.
Beispiel:
Punktestand Spieler 1: 20
Punktestand Spieler 2: 50
Punktestand Spieler 3: 30
Punktestand Spieler 4: 00
Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Pfeil die 20. Spieler 1 wird somit auf null zurückgesetzt. Spieler 4 wirf mit seinem zweiten Dart die 10 und hat einen Gesamtpunktstand von 30. Spieler 3 wird somit auch auf null zurückgesetzt. Mit seinem dritten. Dart trifft Spieler 4 die 1 und hat nun einen Gesamtpunktstand von 31.

Fehlersuche

Kein Strom

Sicherstellen, dass der Netzdadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzdadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

Keine Ergebnisse

Überprüfen, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder im „Pausenmodus“ befindet.
Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen oder verklemmt sind.

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden.
Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.
Beispiele:
Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.
Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Wartung, Pflege, Aufbewahrung

WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Tuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.



Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie das Produkt und alle dazugehörigen Komponenten über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Informieren Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung. Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll.

3 Jahre Garantie

Das Produkt wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf dieses Produkt drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.
Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.
Im Garantiefall setzen Sie sich bitte über unsere kostenlose Service-Hotline oder per E-Mail mit uns in Verbindung. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten. Im Garantiefall können in Absprache mit unseren Service-Mitarbeitern defekte Teile unfrei an die aufgeführte Service-Adresse geschickt werden. Sie erhalten dann unverzüglich ein neues oder repariertes Teil kostenlos zurück.
Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.
Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 67074

Produkt-Hotline 00800-88080808 (Mo.- Fr., 10:00 - 16:00 Uhr, gebührenfrei)
DE NWS-Service • Wragekamp 6 • D-22397 Hamburg
de@nws-service.com
AT A.Hofer • Loebersdorfer Str.42 • AT-2560 Berndorf
at@nws-service.com
CH Coplax AG • Chamerstrasse 174 • CH-6300 Zug
ch@nws-service.com

www.nws-service.com